Año III Número 22 · 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

After Burner, Space Harrier, Metal Head...
Más diversión para MD 32X

Trucos para
EARTHWORM JIM
MICKEY MANIA
EL REY LEÓN

STARGATE
Vive un viaje alucinante en Mega Drive



REPORTAJE EN EXCLUSIVA

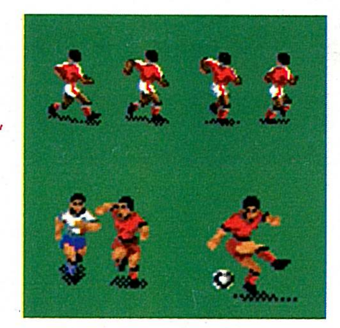


Todo sobre Sega-Saturn

SE ACERCA LA REVOLUCIÓN

HOBBY PRESS

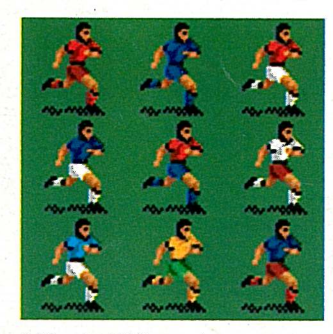
Perfil del jugador de fútbol moderno



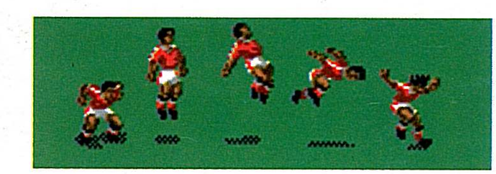
• Inteligencia superior. Los jugadores se separan del balón, realizan mejores servicios y pases con más precisión.



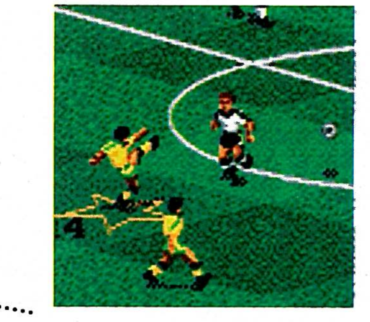
• Nuevas voleas, que te serán muy necesarias a la hora de enfrentarte a estos porteros más astutos que los de antes.
• Los goles se consiguen con voleas, medias voleas y tiros con desvío brusco de la trayectoria del balón.



• Más de 200 equipos internacionales.
• Juega la temporada completa de liga nacional y luego lleva a tu equipo al extranjero.

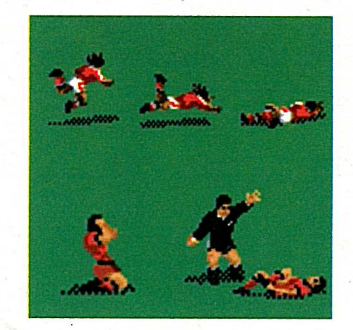


• Remates de cabeza hacia la portería rápidos como una bala que el portero, que se tira en plancha, no puede alcanzar.



• ¡Tiros más potentes!
• ¡Jugadores más rápidos!
• ¡Pases con más fuerza!





• Si dejas que te lesionen tontamente puede costarte la temporada.



• Marca gol con las fantásticas jugadas de tiros libres.



Otro paso hacia delante

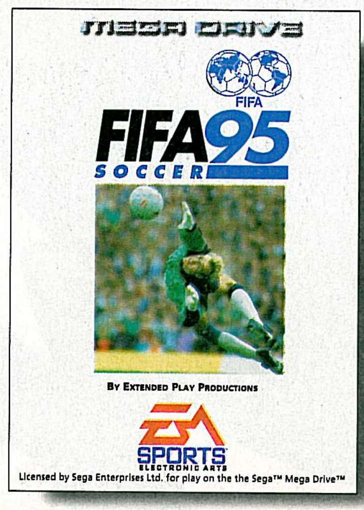
Sólo hay una forma de no quedarse fuera de los campos de fútbol europeos: aprender a jugar a FIFA Soccer '95, ¡y rápido!. Con más de 100 de los clubs europeos de fútbol enfrentándose para ganar 11 ligas, sólo los mejores sobrevivirán.

Cuando hayas conseguido un puesto entre los tres mejores de tu propio territorio, pasa al ámbito internacional. Milán contra Manchester, Munich contra Marsella..., se trata de una selección natural de los mejores equipos de Europa.

Ha llegado el momento de dar un paso gigante y entrar en el ámbito internacional. FIFA Soccer '95 presenta más de 200 de los mejores equipos del mundo. Descubre por ti mismo qué continente es superior en fuerza, destreza e instinto para el fútbol.

A no ser que quieras ser un dinosaurio del fútbol, más te vale evolucionar y "adaptarte" a FIFA Soccer '95.





if it's in the GAME, it's in the GAME™



TODOSEGA
Nº 22. Año 3. Enero 1994



sumario

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión. Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez. Director: Amalio Gómez. Directora de Arte: Susana Lurguie. Jefe de Sección: Oscar del Moral. Redacción: Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, Juan Lurguie. Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha. Fotografía: Pablo Abollado. Colaboradores: José A. Gallego, Javier Castellote. Directora Comercial: Mamen Perera. Coordinación de Producción: Lola Blanco. Director de Administración: José Angel Jiménez. Departamento de Circulación: Paulino Blanco. Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada. Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid) España Tel: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92. Pedidos y Suscripciones: Tel.: (91) 654 84 19 / 654 72 18. Distribución: HOBBY PRESS S.A. San Sebastian De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00. Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. Depósito Legal: M-2108-1993

Esta revista se imprime en Papel Ecológico

Editorial

Iniciamos una nueva era

Nuevas tecnologías, nuevos tiempos, nuevo diseño, nueva TodoSega. Demasiadas cosas nuevas y mucho trabajo, así es como debemos calificar lo ocurrido desde que salimos el mes pasado a la calle.

Pero es que el tiempo pasa muy deprisa. En el corto espacio de un año hemos asistido a la llegada de un auténtico torrente de información que nos habla de novedades en el aspecto del hardware por parte de Sega: MD 32X, futura portátil de 16 bits, Model 3 y 4 (o ST-V) para recreativas y, por supuesto, SegaSaturn... todo un reto que nos obliga a permanecer en constante alerta.

MD 32X es un salto cualitativo, son 32 bits que nos permitirán disfrutar de los juegos a una velocidad endiablada, la SegaSaturn nos acerca el futuro y nos ofrece una primera visión del controvertido mundo del "multimedia".

Todo ello es, sin duda, importante, pero no menos importantes sois vosotros, quienes mes tras mes nos mostráis vuestras preferencias y nos demostráis que os decantáis por la información veraz y de calidad.

Por eso, hemos querido adecuarnos a los nuevos tiempos. Hemos empezado por cambiar gran parte de la imagen de la revista, que se acompaña con un cambio en los contenidos, que son ahora mucho más detallados, más completos y con opiniones más contrastadas.

Esperamos que esta nueva etapa os guste y encontréis más interesante el enfoque actual de nuestros reportajes, que han encontrado en la SegaSaturn un inmejorable estreno.

En cualquier caso, abrimos una nueva etapa en la que os aseguramos encontraréis una revista mucho más seria, independiente y veraz.

Ante vosotros, la nueva TodoSega.



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Una de Quejas

La revista está muy bien, pero si tuviera más páginas (hasta 120) estaría mejor. También me quejo de que en pocos números regaláis pósters y pegatinas. ¡Ah!, también podríais regalar algún vídeo, como hacen otras revistas. Mr. Q debería responder todas las preguntas de las cartas. También podríais poner cheques de mil o dos mil pesetas para ayudarnos a comprar juegos, algunos son un poco caros.

Jorge Blanco Bargiela, Madrid.

¿Y Master System?

Estoy harto de que siempre utilicéis muchas páginas para Mega Drive y que para la Master sólo haya una o a veces (como es el caso del número 21) nada. También quiero decir que los juegos de Master, comparados con los de Mega Drive, son un rollo y están a un nivel muy bajo. Espero que le deis alguna solución para que TodoSega se llene de reportajes de Master System.

Vicente Vázquez Avellán, Burjasot (Valencia).

Versus sugerencia

Al mundo de los videojuegos ha llegado uno nuevo: el «Super Street Fighter II», y con él co nuevos luchadores. Entre ello la joven Cammy. En la versión anterior la única e invencible chica era Chun Li y a la entrada de Cammy se formó una gran competencia.

Por esta razón, os sugiero que realicéis un versus como el de «Street Fighter II» y «Eternal Champions» pero con Chun Li versus Cammy. También sugiero que para ello los lectores voten la que más les gusta.

P.D. Yo doy mi voto a Chun Li porque me gusta más y prefiero ser una "indomable" que tener unos "ojos de gata", cosa que además no me parece sea el caso de la recien llegada Cammy.

Mercedes Osuna Sánchez, Cádiz.

Rectificación

El propósito de mi carta no es otro que rectificar un gran error que cometieron ustedes en el anterior número. En esta misma sección me publicaron una carta y al escribir el remitente pusieron otro nombre distinto al mío. Por esta razón os pido amablemente que rectifiquéis este error admitiendo vuestra dejadez. También me ocurrió lo mismo en la sección de Mr. Q. del número 20. Al escribir mis datos le añadieron una letra más a mi segundo apellido.

Oscar Díaz Granado, Esplugues de Llobregat (Barcelona).

Más sugerencias

Somos un grupo de amigos seguidores de vuestra revista desde el primer número, es la revista que mejor se amolda a nuestras necesidades. Desde aquí enhorabuena. Aprovechamos para enviaros unas sugerencias.

1.- Estaría muy bien que hicieséis un concurso para elegir una mascota, pues de todas las revistas ninguna tiene, y sería un toque de originalidad por vuestra parte y de hecho un punto a favor.

2.- También sería bueno que las listas de juegos las hiciésemos los lectores, que somos los que más jugamos a los juegos, y si abrieséis una sección de debate, mejor.

Carlos Sánchez, Madrid.

Defendiendo lo suyo

Hola amigos, os escribo desde Pedralba porque soy una lectora asidua de TodoSega y quisiera haceros unas sugerencias:

Me gustaría que hablaséis más de la Master System, porque poseo una y me encantaría conocer todos sus secretos. Tengo que protestar también porque los cartuchos valen mucho. Podrían valer unas 2.000 pesetas.

María Vela, Pedralba (Valencia).

Felicitaciones

Hola, me llamo Juan y os escribo para felicitaros por vuestra genial revista. Esta nueva sección de opiniones me parece muy acertada ya que nos permite decir públicamente lo que pensamos.

Juan Órtiz, Burgos.

Nota de la Redacción

Vamos a aprovechar este pequeño espacio que nos hemos asignado en vuestra página. Empezamos con Óscar Díaz Granado, al que efectivamente debemos una disculpa. Esperamos que hechos como el que nos narra no vuelvan a suceder, pero por favor os rogamos seáis benevolentes con nuestros pequeños despistes, "herrar es umano.". A Jorge Blanco le damos las gracias por sus alabanzas, pero Mr. Q nos cuenta que llegan muchas cartas con idénticas preguntas, y se ve obligado a retirar algunas de ellas para no hacer la sección repetitiva. En cuanto a Vicente Vázquez y María Vela su problema es nuestro problema; no comentamos juegos de Master System por la sencilla razón de que no hay novedades. Tenemos en cuenta la sugerencia de Carlos Sánchez y os la trasladamos, enviadnos las cartas para la confección de las listas, indicando en el sobre "Lo más Sega". A los demás, os agradecemos las cartas y esperamos que sigáis escribiendo. ¡Felices Fiestas!.

Redacción, TodoSega.

La Polémica:

Violencia: La justa

Yo creo que los videojuegos tienen la violencia justa: más sería excesivo, menos un pecado. El resto son estupideces basadas en razones también estúpidas. Por ejemplo: hace tiempo que en televisión dijeron que los videojuegos impedían la relación con otras personas porque eran para un jugador y el objetivo siempre era ganar. ¡Mentira!, ¿y los juegos para dos, tres y cuatro jugadores?, A todo esto, ¿en qué consiste el parchís?. Por lo demás, basta con saber controlarse. Os deseo felices navidades.

José María Siles, Nambroca (Toledo).

¿Qué es un adicto?

Dicen que quien juega con consolas se convierte en adicto. Los adictos son aquellos que no tienen nada que hacer. Ni trabajan, ni van al colegio o se ven obligados a quedarse en casa. Si se tiene un horario de trabajo o una agenda apretada no sé puede ser adicto. Además, si cada uno cumple con su deber, que más da en qué se gaste el tiempo libre.

David Biurrun Tena, Lérida.

Rigidez adulta

Lo de los videojuegos y la adicción creo que es una cuestión básica de madurez. ¿No hay gente que se queja de los videojuegos y luego ellos fuman, beben o juegan a las máquinas de frutas?.

Me parece insano negarse a admitir que lo único malo que tienen los videojuegos es que la gente no los comprende. Creo que para hablar de algo, lo primero que se debe hacer es estar familiarizado con el tema, lo que en este caso quiere decir conocer los videojuegos.

Esto es lo que les falla a los que proclaman la peligrosidad de los videojuegos a los cuatro vientos, leáse televisión, leáse medios de prensa, leáse adultos.

Santiago Romero Fernández, Linares (Jaen).

Moderación, hermanos

Creo que la pregunta que nos planteáis este més no está bien formulada. El tema no es tan simple como que si los videojuegos son peligrosos o no. Nadie duda en calificarlos de esta manera (lo mismo que a la propia televisión no hace muchos años) en los últimos tiempos. Todo depende de la cantidad. Ver un poco de tv no es malo, lo malo es sentarse frente a ella durante horas y horas. Con los videojuegos pasa algo parecido. Jugar un rato no es peligroso (yo mismo lo hago y no me considero un peligro público), pero obsesionarse con las consolas sí.

De todas formas, puestos a comparar «vicios», prefiero disfrutar de una hora de videojuegos a una hora de televisión. ¡Al menos puedo influir en lo que ocurre en la pantalla!.

Luis Gómez, Fuenlabrada. (Madrid)

El tema del mes que viene es: "¿Os influye una campaña publicitaria a la hora de comprar un cartucho?".

Las 10 reflexiones navideñas de Todosega

1-. Nos gustaría que las nuevas máquinas se confirmaran con algo más que promesas de futuro.

2-. Queremos anunciar, con fecha y precio, la verdadera llegada de los juegos de rol.

3-. ¿Se acordará alguien de la Master System y la Game Gear el próximo año por estas fechas?

4-. Esperamos que el 95 sea el año del Mega CD, ¿o se le ha pasado ya la fecha?.

5-. ¿Veremos más cartuchos de oro?, ¡así nos los están cobrando!

6-. Deseamos que sea el año de juegos como «Street Fighter III», «Mortal Kombat III», «Sonic 4»...

7-. Anhelamos que nuestros comentarios coincidan con la salida "real" de los juegos.

8-. ¿Seguirá Sega confiando en las revistas de videojuegos? (Que conste que deseamos sigan así).

9-. Un buen pellizco -no penséis mal, hablamos del "gordo" de Navidad-. (¿quién ha puesto esto?)

10-. Un deseo imposible (o casi): ofreceros una revista con muchas páginas, vídeos y concursos.

Core da el "golpe"
SCOTISH GOLF



Tras el anuncio de «Tee Off» para 32X, la firma británica Core Deesign se ha descolgado con un nuevo proyecto de juego de golf. «The Scotish Open» reproduce el circuito escocés de golf, con escenarios de gran colorido y jugadores en 3D.



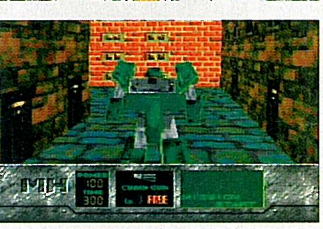
Los robots se apoderan de la ciudad en un arcade tipo «Doom»
METAL HEAD PARA MD 32X

Tendremos que esperar al mes de Marzo, pero «Metal Head» seguro que será uno de los grandes títulos para la recien llegada de Sega, la nueva consolas de 32 bits de nombre MD 32X. Utilizando mapeado de texturas y la habilidad de esta máquina para procesar polígonos, este arcade os pondrá a los mandos de un robot equipado con un variado equipamiento ofensivo, cuya única misión es limpiar las calles de violencia. Además de mostrar los gráficos que muestran estas imágenes, os ofrecerá la posibilidad de alterar el punto de vista de la acción, con cuatro opciones diferentes. Y todo esto estará metido dentro de un cartucho con más de 24 megas de acción y estrategia.













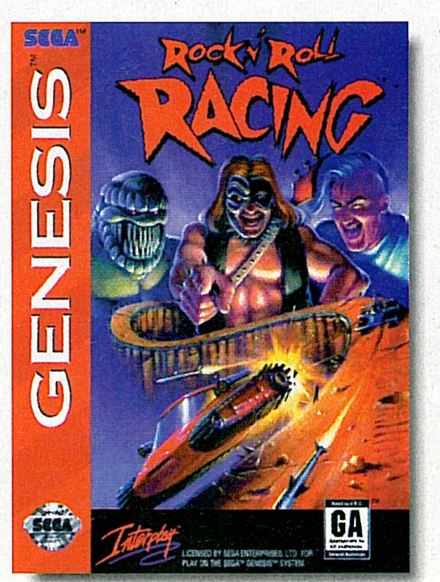
Futuro sobre ruedas
PEUGEOT ION

Peugeot ha creado un vehículo adecuado a las necesidades de los ecológicos tiempos modernos: el Ion, un prototipo eléctrico dotado con la más avanzada tecnología. Para los jugones, los diseñadores han dispuesto un hueco especial situado en la parte posterior del habitáculo donde podrán utilizar sus videojuegos.



Carreras a ritmo de Rock
ROCK'N ROLL RACING

Si os acordáis de «MicroMachines» o «Combat Cars», no será difícil que entendáis cuál es el principio de funcionamiento de este «Rock'N Roll Racing»: minicoches sobre una extensa pista, el cometido es llegar el primero a la meta. A cambio, conseguiremos dinero que nos servirá para potenciar ciertos aspectos del vehículo, además de ofrecernos la oportunidad de destacarlos sobre los demás. Creado por Interplay, llegará a nuestro país dentro de muy poco tiempo gracias a las gestiones realizadas por Arcadia Software, que será la distribuidora encargada de ponerlo a la venta en nuestras tiendas. Se espera que esté en la calle para el mes de enero, o antes si ello es posible.



Luchadores multiformes
CLAYFIGHTERS

Los ídolos de plastilina también tendrán su correspondiente versión Mega Drive (aunque en otras consola acaba de ver la luz la segunda parte). Sus personajes rozan lo estrambótico y son de lo más pintoresco: muñecos de nieve, una cantante de opera, un espantapájaros, etc. Cada uno de ellos ofrecerá lo mejor que pueda para que podáis conseguir terminar el torneo en primer lugar. Las animaciones de los personajes mostrarán gran cantidad de cuadros, puesto que estos luchadores así lo requieren. Es de Interplay y lo distribuirá Arcadia.

Ganadores Concurso
Power Rangers

He aquí (esta frase ya es tópico para los concursos) los nombres de los ganadores del concurso «Power Rangers»:

Miguel Rodríguez Pérez (Motril)
David Molina Nájera (Linares. Baeza)
David Rodríguez Palmeiro (Estribela)
David Cárdenas Iglesias (Getafe)
Paúl Comellas Pons (Ciudadela)
Antonio Matra Trillo (Madrid)
Roberto Michán Lobato (Pto. de Santamaría)
Orlando Terroba Corral (Logroño)
Alvaro Montes Bermejo (Leganés)
Antonio Fco. García Muñoz (Beniaján)
Luis A. Velásco Durán (Laguna de Duero)
Francesc Medina Alsina (Vilanova)
David Vidal Figueira (Bilbao)
Martín Goñi Torres (San Sebastián)
Vicente J. Torino Soler (Játiva)

¡¡Pistas, que llegan los artistas!!
MONSTER TRUCKS

Los americanos gustan de todo tipo de espectáculos, pero particularmente los que están relacionados con el motor: Formula Indy, NASCAR Racing y los Monster Trucks. Estos últimos son unos vehículos dotados de unos poderosos motores y calzados con impresionantes neumáticos. Su cometido es circular por una pista llena de obstáculos, el que llegue a la línea de meta gana. Hecho este repaso, sabemos que Acclaim va a programar un juego para Game Gear tomando como base esta especial competición de carreras.



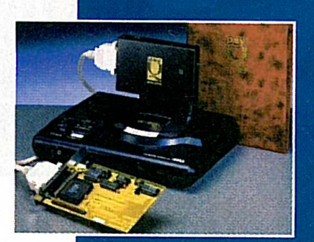
SEGA FLASHES

JUEGOS APTOS PARA...



La ELSPA es la asociación europea de editores de software de entretenimiento. Fruto de su labor es la nueva ficha incluida en los videojuego con las edades a las que va dirigido el producto.

PSY-Q MEGA DRIVE



Este avanzado hardware, de nombre PSY-Q, permite desarrollar software para Mega Drive de forma rápida, sencilla y con calidad. Buen ejemplo de ello es «EarthWorm Jim» , creado íntegramente con esta máquina de Psygnosis. Existen versiones para Mega CD y MD 32X,, así como otras consolas.

ELECTRONIC ARTS Y DROSOFT

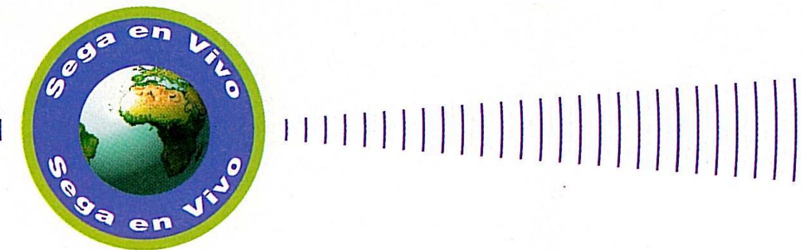


Drosoft, una de las distribuidora españlas de videojuegos más conocidas ha anunciado su absorción por parte de Electronic Arts. La compañía americana, líder indiscutible en cuanto a gama de producto, apuesta así por el mercado español, lo que redundará en beneficio de todos nosotros.

"SKELETON CREW"



Core Design anuncia que hacia el mes de marzo pondrá a la venta este futurista arcade. Conocido por vosotros desde hace tres o cuatro números, esperamos que en un breve lapso de tiempo podamos ofreceros más información sobre este esperadísimo título de Core para Mega Drive.



Cuando la ley es poligonal

VIRTUA COP, ARCADE POLICIACO

Sega sigue en su propósito de inundar el mercado con recreativas de gran calidad y dotadas de una jugabilidad increíble. Para esta ocasión ha recreado una especie de «Lethal Enforcers», pero utilizando polígonos y mapeado de texturas para mostrar un juego dotado de una impresionante riqueza gráfica: escenarios con gran lujo de detalles y objetos con tridimensionalidad virtualmente real sobre una pantalla en dos dimensiones. En ella, seréis un policía armado que debe acabar con las bandas de crimen organizado. El interface es el típico de apuntar y disparar. Respecto a la violencia, Sega ha decidido alterar lo habitual y los enemigos, una vez abatidos, desaparecerán de la pantalla, sin dejar rastro alguno de carnicería. A estas alturas, ya debe estar en los salones.

La máquina llegará en varias versiones diferentes, y esta será una de ellas.





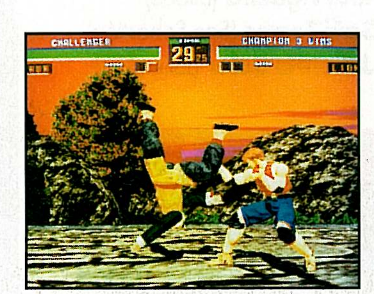


El juego utiliza la misma placa que «Daytona USA», mostrando gráficos con mapeado de texturas y una rapidez inusitada.

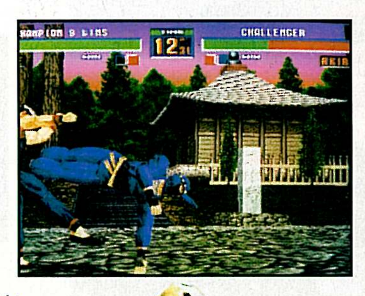
Formas más redondeadas para la lucha virtual

VIRTUA FIGHTER 2

Los luchadores que iniciaron la actual revolución poligonal vuelven en una segunda versión que ha sido actualizada de una forma insuperable: gráficos con mapeado de texturas, capacidad para gestionar mayor cantidad de polígonos y un sonido aún más variado y rico en digitalizaciones.
Técnicamente, utiliza la placa Model 2, vista anteriormente en «Daytona USA». Ello le permite mostrar una animación de hasta 60 cuadros por segundo (30 más que su predecesora, Model 1 o «Virtua Fighter» original).
En cuanto a juego mantiene las características que hicieron famoso a su predecesor: esa contundencia en los golpes y la facilidad para variar el punto de vista del combate dependiendo de la posición de los jugadores sobre el área de lucha. Entre los nuevos escenarios, atentos al del río, el realismo conseguido es total.



El juego cuenta con dos nuevos luchadores: "Lion" y "Shun". Ello da una cifra de diez luchadores, todos ellos con sus tácticas y golpes especiales.







Sega ha decidido que únicamente traerá el modelo de máquina de pie, puesto que es la mejor configuración para juego a dobles.



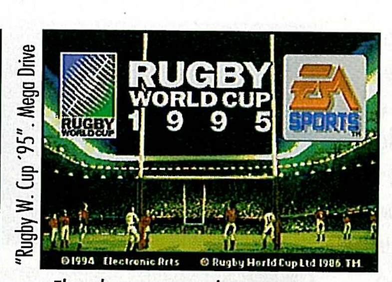


Jugabilidad de alta escuela

EA APUESTA POR UN AÑO 95 MUY DEPORTIVO

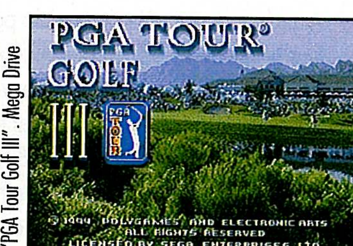
"John Madden '95". Mega Drive

John Madden vuelve a apadrinar la versión del año 95 de este «clásico» de los juegos deportivos.



"Rugby W. Cup '95". Mega Drive

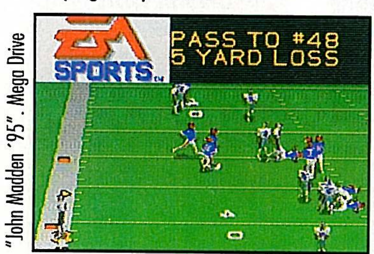
El rugby europeo salta por primera vez a las consolas con este soprendente cartucho de EA.



"PGA Tour Golf III". Mega Drive

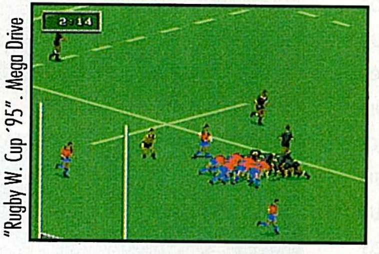
La tercera entrega de PGA Tour Golf ofrece muchas mejoras respecto a sus anteriores apariciones.

Cada día es más evidente el «matrimonio» de Electronic Arts con los deportes. Para el año que comienza, esta compañía norteamericana nos propone tres nuevas opciones: dos actualizaciones de «viejos» cartuchos («John Madden '95» y «PGA Tour Golf III») y una novedad («Rugby World Cup '95»).
Teniendo en cuenta la calidad a la que nos tienen acostumbrados los chicos de EA, estamos deseando poder echarles el diente a estas tres maravillas. Mientras, tendremos que conformarnos con ver las imágenes que acompañan a esta noticia.



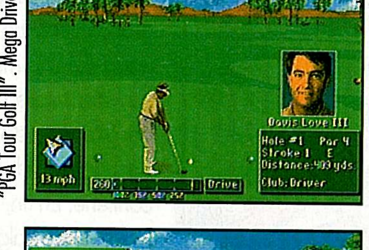


"John Madden '95". Mega Drive

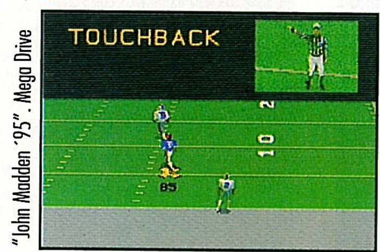




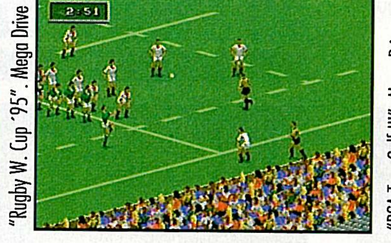
"Rugby W. Cup '95". Mega Drive



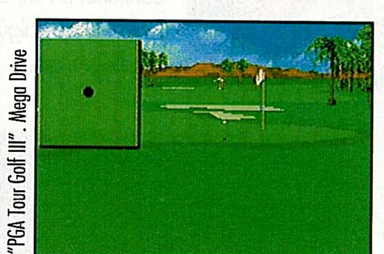
"PGA Tour Golf III". Mega Drive



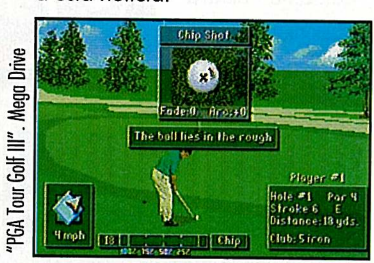
"John Madden '95". Mega Drive



"Rugby W. Cup '95". Mega Drive



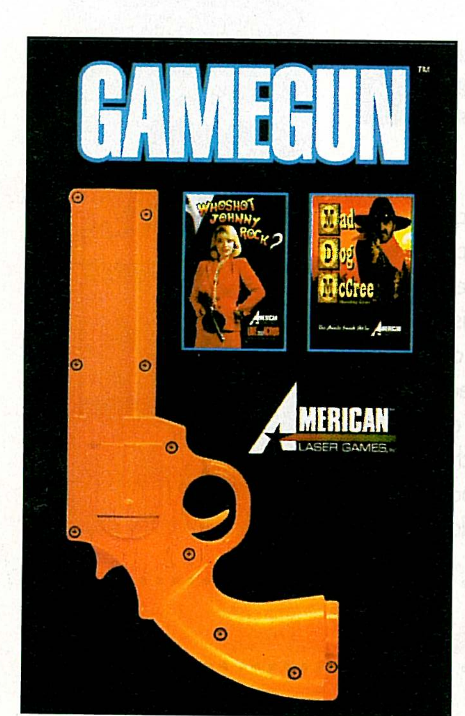
"PGA Tour Golf III". Mega Drive

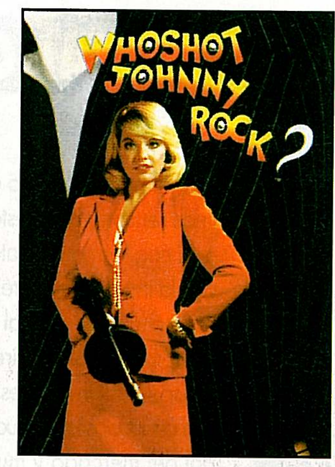


"PGA Tour Golf III". Mega Drive

De disparos va la cosa

PISTOLEROS CON PISTOLA

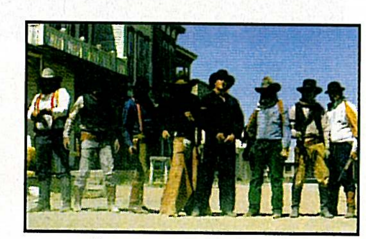




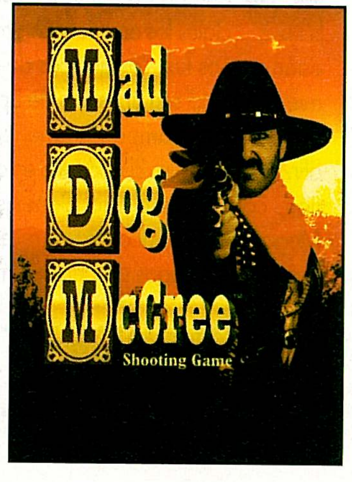


«Who Shot Johnny Rock» nos traslada a un ambiente propio de una película de gangsters.

American Laser es una compañía estadounidense que se dedica a programar adictivos programas para los pistoleros deMega CD. Son como películas interactivas con las que se descarga adrenalina que da gusto, pero por desgracia la mayoría de sus productos jamás llega a nuestro país.
Los jugones "yanquis" disfrutarán pronto de lo último de esta compañía: «Mad Dog McCree» y «Who Shot Johnny Rock?», la primera ambientada en el Oeste y la segunda con un misterioso asesinato como telón de fondo. Además, el GameGun les permitirá disparar a quemarropa contra todos los bandidos que infestan ambos juegos.



Esta es la panda de facinerosos que puebla las calles de «Mad Dog McCree».





EL JUEGO DEL MES
ROCKMAN MEGA WORLD

Megaman es un habitual de las consolas de otra marca japonesa, pero ahora Capcom ha decidido que ya va siendo hora de que de el salto, y los americanos pueden disfrutar con las aventuras de este personaje enfundado en un traje cohete de tono azulado. Sin embargo, no podrán encontrarlo en las tiendas habituales, más que nada porque únicamente estará disponible a través del Canal Sega.

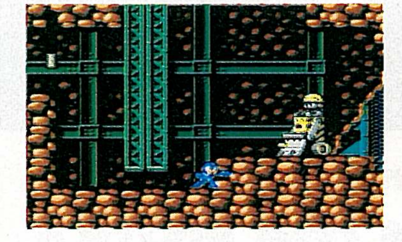
Acordáos, la especie de servicio particular de Sega para el público en general, que puede conectarse a él mediante un periférico especial llamado Edge 16, de la casa AT&T, y del que ya os hemos hablado anteriormente. Bueno, este nuevo cartucho comprende los tres primeros capítulos de la serie. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, sorprende por las grandes dósis de jugabilidad que contiene. En fin, esperamos que algún día llegue aquí.









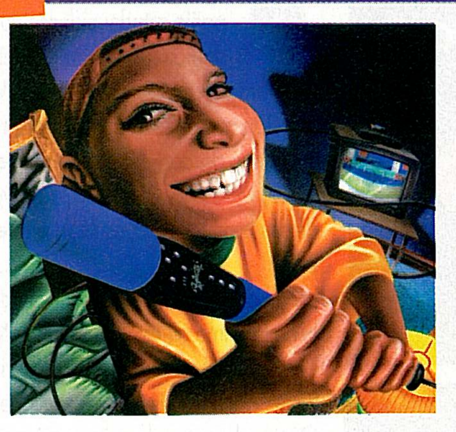




TOP 10 JAPAN

1. SHINING FORCE CD — Mega CD
2. PHANTASY STAR IV — Mega Drive
3. PYUO PUYO — Mega Drive
4. LUNAR CD — Mega CD
5. VAY — Mega CD
6. LAGUNA SENTI — Mega Drive
7. DREAM HOUSE — Mega CD
8. JOE MONTANA NFL'94 — Mega Drive
9. SONIC CD — Mega CD
10. MORTAL KOMBAT II — Mega Drive

EL PERIFÉRICO DEL MES
"BASEBALL" A DISTANCIA



Decimos "baseball" porque en esto de los periféricos especiales los americanos simpre están a años luz. Los artífices de este nuevo invento son unos tíos de Sports Sciences Inc, compañía americana afincada en Ohio. El aparatito en cuestión, conectado a una Genesis (la Mega Drive americana), permite disfrutar de los juegos de béisbol sin utilizar el pad. Para ello dispone de unos sensores dispuestos sobre un pad con forma de bate. Si observáis la imagen, os daréis cuenta de que en la zona central dispone de los típicos botones: dirección, start y disparo. El invento es compatible con casi todos los cartuchos de béisbol del mercado y mucho nos tememos que aquí, ¡nada!.



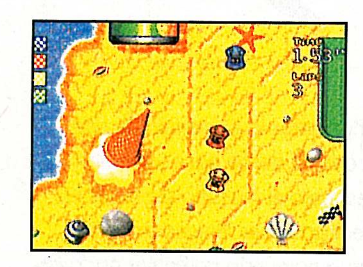






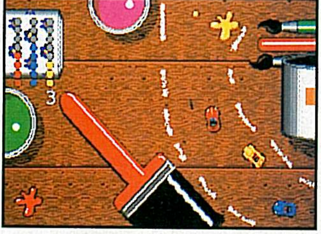


¡Más grande,
más rápido,
más endiablado,
MEJOR!



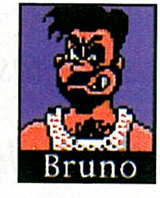
















Gracias a la tecnología de J-CART™ de CODEMASTERS, pueden competir cuatro jugadores al mismo tiempo, y con la modalidad "party" (grupo) se pueden celebrar carreras de hasta ¡OCHO JUGADORES!

J-CART
FOUR PLAYER POWER



2 JUGADORES EN 1 MANDO



Disponible en:



Ahora puedes conseguir el primer MICROMACHINES a un precio especial
PREGUNTA EN TU TIENDA HABITUAL

MEGA DRIVE



Distribuido por:
ArcadiA
software, s. a.

El futuro hecho realidad

SEGA SAT



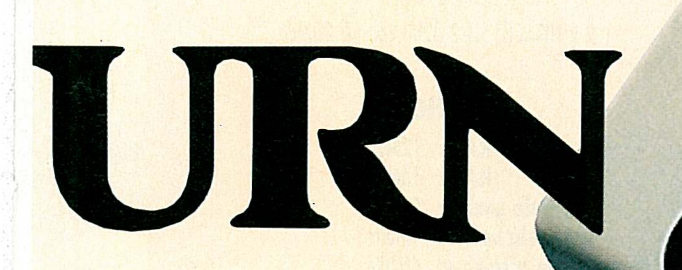
Sega está ya preparada para el futuro. Con esta nueva máquina, que salió a la venta en el mercado japonés hace algunas semanas, la multinacional nipona ha sido de las primeras compañías en hacer su aparición en lo que se ha dado en llamar "el mundo del entretenimiento interactivo".



Conocíamos la existencia de este producto desde hace ya varios meses, pero el mutismo sobre las especificaciones ténicas era total. Sega no quería adelantar nada antes de que el sistema estuviera en la calle. Si nos fijamos en las fechas de lanzamiento, SegaSaturn ha salido a la venta en Japón el día 22 de Noviembre a un precio de 44.800 yens (alrededor de 50.000 ptas al cambio); su máximo rival, Sony Playstation, lo hará a partir del 3 de Diciembre con un precio de salida de 39.800 yens (unas 45.000 ptas). Teniendo en cuenta que ambas máquinas son similares en cuanto a prestaciones y precio, y que las dos compañías son líderes en sus respectivos sectores, parece ahora muy claro el porqué Sega no quería ofrecer ventajas a sus competidores en este terreno. De ahí su silencio.

Corazón RISC

Sega ha dotado a su sistema de la más avanzada tecnología disponible. En el centro de todo la máquina se encuentran **dos procesadores RISC Hitachi SH-2 de 32 bits**, optimizados para obtener el máximo rendimiento procesando **gráficos en 2 dimensiones** y **polígonos con mapeado de texturas**. Alrededor de ellos ha construido una placa digna de la recreativa más avanzada presente en el mercado. Primeramente nos encontramos con cinco procesadores auxiliares, encargado cada uno de tareas como **movimiento de sprites** (VDP1), **creación y rotación de fondos** (VDP2) o **sonido digital de 16 bits** (SCSP). Los dos procesadores Hitachi no funcionan en perfecto paralelo, puesto que ambos no pueden acceder simultáneamente a la memoria princi-



pal, pero ello no representa ningún problema, puesto que existe un área con 4k de caché dentro de cada uno de los SH-2; estamos hablando de un hardware capaz de procesar más de **300.000 polígonos por segundo**. En total, el sistema ofrece **4.5Mb de memoria**, repartidos entre las diferentes áreas de proceso. Para la carga del software se ha elegido una opción mixta: lector de **CD de doble velocidad** y ranura de cartuchos. Para que os hagáis una idea de su potencia, Sega ha decidido utilizar esta placa -con cartuchos- en su nueva generación de recreativas, será el tan traído y llevado **Titan**.

Visión de futuro

Para futuras ampliaciones, en la parte posterior Sega ha dispuesto un **conector de comunicaciones** y un misterioso puerto de expansión que suponemos servirá para insertar un futuro **cartucho de vídeo digital** y así poder visionar películas en VideoCD.

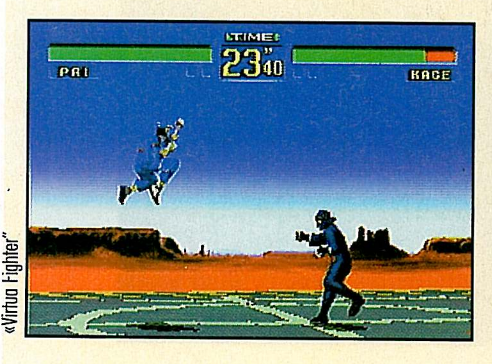
Pero no será únicamente para juegos, sino que Sega tiene especial interés en que su máquina reciba la denominación de Sistema Multimedia; es decir, que posibilitará un buen número de aplicaciones diferentes.



España, antes del verano

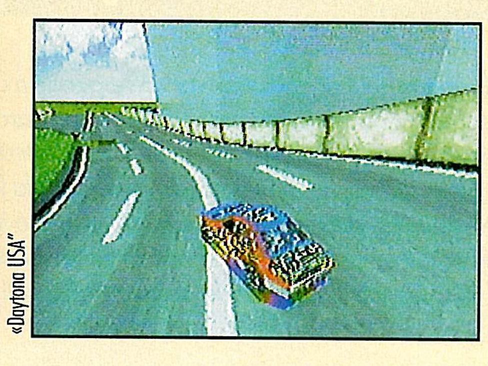
Según las ultimas noticias que nos han llegado de la propia Sega España y de otras compañías de software británicas, parece ser que SegaSaturn será lanzada en Europa unos meses antes de lo que se había anunciado, y es muy posible que lo haga durante los próximos meses de Abril o Mayo. Hasta entonces... paciencia.

SegaSaturn es un paso muy importante para Sega, supone una auténtica revolución en el mundo del entretenimiento y trae un concepto nuevo de consola.



«Virtua Fighter»





«Daytona USA»

El interés principal de Sega para su sistema, en el aspecto lúdico, es conseguir reproducir con total fidelidad las máquinas arcade que su departamento de recreativas ofrece para los salones de entretenimiento.



Ficha Técnica

CPU

2 x HITACHI SH-2 32bit cpu @ 28MHz

Memoria

VRAM: 12Mbits
RAM: 16Mbits
Ram de sonido: 4Mbits
Memoria buffer: 4Mbits
Memoria de arranque: 4Mbits
Memoria para salvar: 32K

Gráficos

Resolución: 320 x 224 Pixels
Colores: Paleta de 24 bits. 32.000 en pantalla.
Sprytes y polígonos: Chip VDP1 Doble buffer de cuadro
Fondos: Chip VDP2 5 Planos, 2 de rotación

Sonido

Procesador Motorola 68EC000 de 16 bits @ 11.3MHz
Procesador Yamaha FH1
FM, PCM, 32 voces
44.1Khz Frecuencia de sampleado

Medios de Almacenamiento

CD-ROM de doble velocidad
Ranura para cartucho

Los Periféricos

El ratón recibirá el nombre de Shuttle Mouse y estará disponible para juegos como «Sim City 2000» o «Myst», además de para aplicaciones Multimedia.



Con un diseño de redondeadas formas y a tono con la máquina, el nuevo pad presentará ocho botones y una apariencia muy robusta.



Este es el Multi Terminal 6, con él conectado hasta siete jugadores podrán disfrutar de las excelencias de esta futura máquina.

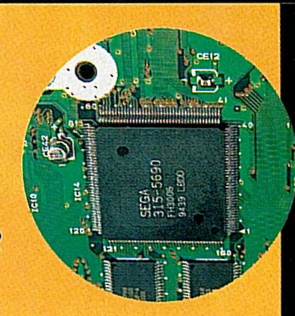


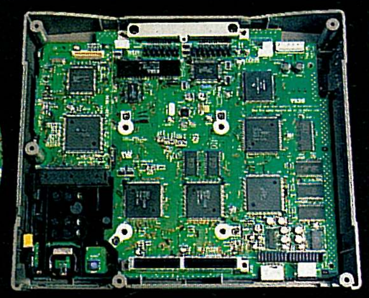
Entre los primeros periféricos disponibles también estará este Joystick de amplia base y gran cantidad de funciones.

Desde el primer momento, Sega Japón pondrá a la venta toda clase de periféricos para su nuevo sistema Multimedia.

Tecnología al servicio del entretenimiento

Esta placa que aquí podéis observar corresponde a una de las máquinas más perfectas jamás creada. La versión para recreativas de este hardware recibe el nombre de ST-V y permitirá que, mediante la inserción de cartuchos, no sea necesario cambiar toda la circuitería interna cada vez que los salones deseen adquirir un nuevo juego. En el detalle de la derecha hemos ampliado uno de los procesadores Hitachi SH-2 (o "SuperH RISC Engine"), corazón del sistema Multimedia SegaSaturn.





Los sistemas del futuro

La batalla por ofrecer el mejor sistema de entretenimiento para el siglo XXI es dura. Todas las marcas con algún interés en este sector han anunciado su intención de ofrecer nuevas máquinas, todas ellas basadas en tecnologías que permitan representar de forma muy rápida gran cantidad de **gráficos con calidad fotográfica**, sin olvidar el aspecto del **sonido**. Sin duda alguna, el hardware ganador será aquel que ofrezca **mayores prestaciones** y, muy importante, **calidad y cantidad de juegos**. Para no perder esta guerra, Sega ya ha anunciado la disponibilidad inmediata de casi siete títulos, que progresivamente llegarán a más de cuarenta a principios de verano del 95. **Pero recordad que esto será sólo en Japón.**



Sony Playstation
Con capacidad para gestionar hasta 500.000 polígonos por segundo, la máquina de Sony es, sin duda alguna, el mayor rival de SegaSaturn.



Panasonic Real 3DO
Disponible desde hace seis meses en países como Inglaterra o los USA, no es comparable en términos de potencia a la máquina de Sega. Pero 3DO ya está diseñando su sucesor.



Atari Jaguar
La única de las cuatro máquinas con procesador de 64 bits está lastrada por el problema de la distribución y la falta de juegos. A pesar de su potencia, no será un rival real para SegaSaturn.





A la derecha de la imagen están la salida de vídeo-audio y un conector de comunicaciones. A la izquierda se encuentra la caja de expansión.



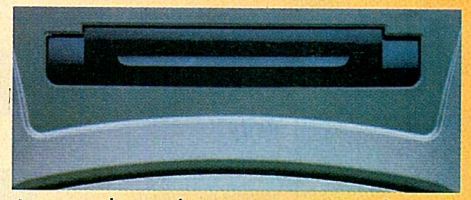
Las posibilidades del sistema Multimedia SegaSaturn son muy amplias: juegos, aplicaciones educativas, reproductor de CD audio y CD+G, karaoke, etc.



Vista frontal con los conectores para pad, joystick o Shuttle Mouse a la vista. En la parte superior se observa la tapa de la unidad de CD.

Un lector excepcional

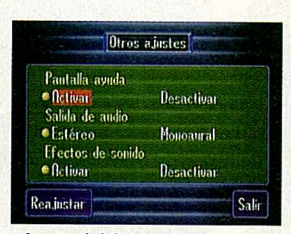
Sega ha dotado a este sistema de unas características muy especiales: puede trabajar, además de con los CD de juegos, con CD Audio, CD+G y CD+EG, así como futuras aplicaciones Multimedia. En cuanto al control, éste se realiza a través de sencillos menús, pudiendo seleccionar el idioma de los textos. Para audio, su avanzado procesador le permite retirar la voz de las canciones, acelerar la música o poner ecos, ¡y a todo esto hay que sumar lo ya habitual en un lector de CD!.



La ranura de cartucho permitirá insertar un futuro sistema de memoria para guardar información.



El sistema ofrece sonido Surround o reverberante.



El control del sistema se realiza mediante menús, ¡en castellano!.



Este menú muestra los típicos botones de un lector de CD.

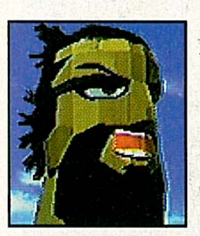




AKIRA
Representante de Japón, es como Ryu, la estrella de todos los luchadores.



JACKY
Hermano de Sarah, utiliza la técnica Jeet Kune Do y es otro de los grandes luchadores.



JEFFRY
Un antiguo pesacador australiano, compite por el dinero del torneo.



KAGE
Su especialidad es el Jujutsu y participa para vengar la muerte de su padre.



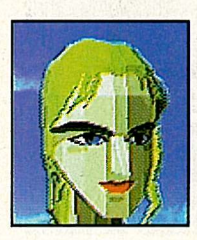
LAU
De nacionalidad China, pondrá en práctica sus conocimientos de Koenken.



PAI
Especializada en Enseiken, su uso de los puños para golpear es sorprendente.



WOLF
Este canadiense procede del mundo del Westling, y así de demoledora es su técnica.



SARAH
Entrenada para matar a su hermano, es una luchadora muy rápida y ágil.

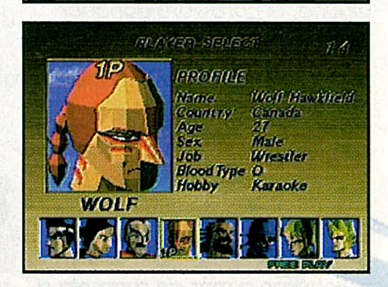
Virtua Fighter

SegaSaturn muestra su potencia

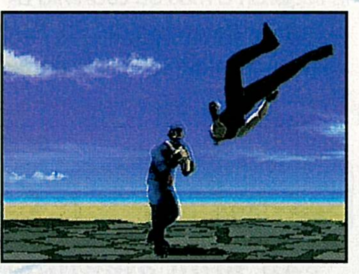


Ha sido el máximo exponente de la tecnología de recreativas, y a su vez será una magnífica muestra del poderío de SegaSaturn: estamos hablando de «Virtua Fighter».
Recordad que era un torneo de lucha en el que tomaban parte ocho luchadores de naciones diferentes. Cada uno de estos luchadores mostrará la cifra de 1.000 polígonos, combinados con mapeado de texturas y efectos de luz para conseguir en total más de 100.000 polígonos en pantalla. Sus bazas principales serán la suavidad y rapidez, así como el apabullante sonido de calidad digital.











Las llaves y golpes especiales estarán a la orden del día, en esta imagen observamos el resultado de pelear con Pai.

Es, sin ningún género de dudas, la conversión de recreativa más esperada y deseada del momento.





Clockwork Knight

Parallax en 3D

Nos contará la historia de Pepperochau, un pequeño personaje que tiene que recorrer Juguetelandia buscando a su amada, la hada de una caja de música, llamada Chelsea. De no cumplir con su misión, el país desaparecerá. Con este argumento, Sega ha creado un juego con un alto atractivo visual.

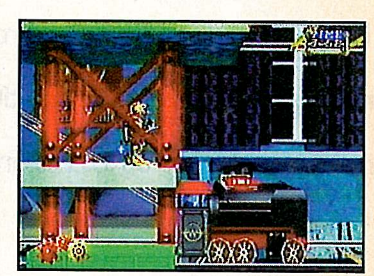
Para crear la sensación de tridimensionalidad, SegaSaturn utiliza gran cantidad de sprites y los va girando en pantalla.





Gráficamente es excelente, observad la fascinante gama de colores de estas imágenes y fijaos en la alta calidad de los fondos.





Futuros lanzamientos

Myst
(Aventura, Sunsoft)
Gale Racer
(Conducción, Sega)
Sim City 2000
(Estrategia, Maxis)
Race Drivin'
(Conducción, Time Warner)
Victory Goal
(Deportivo, Sega)
Pebble Beach Golf Links
(Deportivo, Sega)
The 11th Hour/The 7th Guest
(Aventura, Virgin)
New legend of Shinobi
(Arcade, Sega)
Chinese Detective
(Aventura, Sega)
Virtua Hang On
(Conducción, Sega)
Yumemi Mistery Mansion
(Aventura, Sega)

Ecco The Dolphin

Texturas submarinas

Ecco es un viejo conocido, así que no hace falta decir gran cosa de él, pero Sega ha echado el resto en la versión de SegaSaturn y os podemos contar que el juego será un buen ejemplo de la aplicación práctica del mapeado de texturas y la utilización de polígonos para representar fondos.

La imagen del centro es quizá el mejor ejemplo de lo que SegaSaturn puede dar de sí, el efecto de onda en el agua es increíble.







Panzer Dragon

Polígonos aéreos



Sobre un escenario que se desplaza rápidamente dando tridimensionalidad al juego, Panzer Dragon será otro de los títulos más impresionantes de esta brillante máquina Multimedia de Sega.



AS-1

¿Realmente será así?

Estas imágenes, rescatadas del olvido, corresponden a la secuencia de presentación de la recreativa AS-1, presente en los parques de atracciones Sega en Japón y que muy bien pudiera ser una de las grandes sorpresas de la multinacional nipona para un lanzamiento de SegaSaturn. Siempre hemos pensado que era imposible llevarla a casa, ¿será o no será?.





La boda del año
Digital Pictures-Acclaim

En sus tres años de existencia, la historia de Digital Pictures se ha visto jalonada por éxitos de la talla de «Sewer Shark», «Ground Zero Texas», «Double Switch», «Prize Fighter» y «Night Trap», títulos que los fieles usuarios de Mega CD recordarán como algunos de los mejores aparecidos para este controvertido formato.



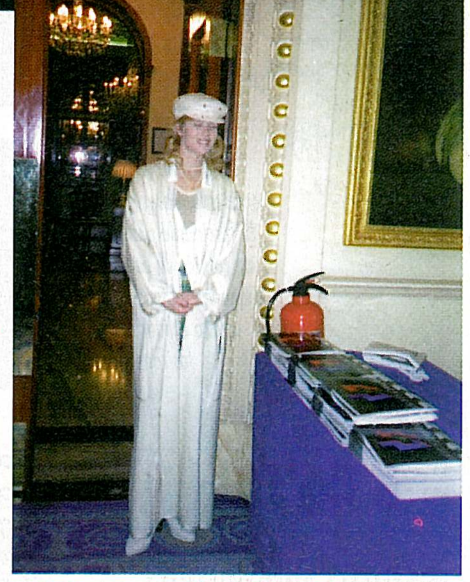
"Corpse Killer"



"Corpse Killer"

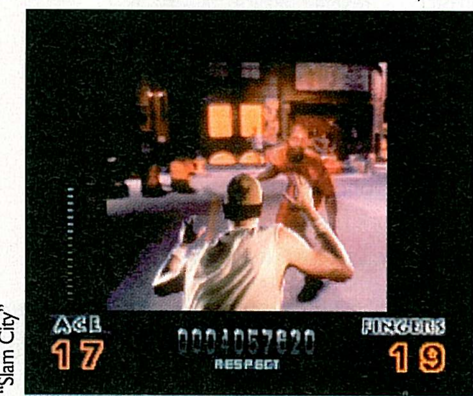


"Kids on site"



En la presentación de Digital Pictures pudimos ver caras tan guapas y sonrientes como la de Brigett Butler, actriz de Corpse Killer.

Lo malo de estos lanzamientos es que solían llegar con un cierto retraso al mercado europeo por la falta de un distribuidor en exclusiva. Pues bien, la situación va a cambiar a partir de ahora: los productos de esta compañía americana serán distribuidos por Acclaim. Por ese motivo, el pasado 17 de noviembre ambas compañías convocaron a la prensa del videojuego para presentar los juegos que marcarán el inicio de esta nueva etapa. Nos referimos a «Supreme Warrior», «Corpse Killer», «Slam City with Scottie Pippen» y «Kids on Site».



"Slam City"

Así de cerca tendremos a la estrella de la NBA Scottie Pippen mientras jugamos un emocionante partido de baloncesto callejero.

Todos ellos saldrán para Mega CD entre finales de este año y principios del que viene, aunque es posible que más adelante aparezcan las versiones correspondientes para 32X.

Espectáculo para todos.

Desde luego, todos esos productos tenían un aspecto inmejorable y ya estamos deseando compartir con vosotros el placer de echarnos unas cuantas partiditas. «Supreme Warrior» nos trasladará, de la mano de Vivian Wu ("El último emperador"), a la cuna del kung-fu para experimentar las emociones de un torneo de artes marciales.

Por su parte, «Corpse Killer» es una película interactiva donde acompañaremos al "rastafari" Winston y a la reportera gráfica Julie Barnes en su búsqueda del malvado Dr. Elgin R. Hellman, que ha resucitado a todos los zombies de una isla caribeña. Nuestro objetivo: acribillar a todos esos engendros.

«Slam City with Scottie Pippen» nos da una auténtica lección de baloncesto callejero bajo los auspicios de la gran estrella de la NBA y las despectivas miradas de los macarras de turno. La principal novedad de este juego es su perspectiva subjetiva, mediante la cual observaremos los movimientos de nuestro jugador como si los ejecutáramos nosotros mismos.

Una "obra" maestra.

Por último, «Kids on Site» es el primer producto de una nueva división de programas educativos de Digital Pictures llamada Digital Kids. En ella los chavales podrán manejar excavadoras, apisonadoras o incluso las bolas de demolición que se utilizan en los cementerios de coches.



"Supreme Warriors"



"Kids on site"

Sin duda alguna, el Mega CD es el mejor soporte cuando de vídeo digitalizado hablamos, y «Power Rangers» CD se aprovecha de ello al máximo.



Gracias a la capacidad del Mega CD, podremos protagonizar las aventuras de los famosos héroes televisivos.

La serie de TV en CD

Power Rangers

Han pasado por Mega Drive y Game Gear, actualmente llegan al CD, pero de una forma diferente. No es el clásico juego de lucha (MD) ni tampoco un beat'em up (GG), estamos ante un juego de los que se han dado en llamar interactivos: el programa presenta vídeo digitalizado y te limitas a realizar los movimientos sugeridos. Aunque el planteamiento sea fácil y simplón, este «Power Rangers» tiene más historia de lo que parece. La compañía programadora ha "compactado" los primeros capítulos de la serie, con todas las escenas y el sonido, lo que es una verdadera joya, sobre todo si os perdistéis estos capítulos. Después, jugar es una delicia, basta con pulsar los botones y adelante, a visionar la serie televisiva más famosa.



Dark Seed

Una aventura terrorífica de H.R. Giger

Cyberdreams, una compañía americana, ha utilizado los servicios de H.R. Giger (un conocido dibujante especializado en ciencia ficción) para que recree el universo de su juego «Dark Seed», una fantástica y futurista aventura para Mega CD. El argumento nos cuenta la historia de Mike Dawson, un escritor de ciencia ficción que adquiere una antigua mansión victoriana. El juego te pondrá en su piel, permitiéndote que recorras la gran casa, descubriendo sus secretos y llegando a conocer su sorprendente historia, que te llevará a librar una batalla contra el mal. Con un sencillo interface de apuntar y seleccionar, el juego contendrá más de 75 escenarios y gran cantidad de sonidos digitalizados. Pero, sólo los americanos podrán disfrutar de él.

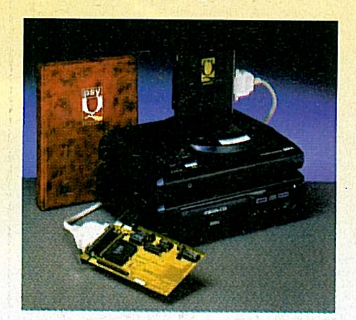


Los gráficos serán el aspecto más importante del juego, ellos crearán ese aspecto tan fantasmagórico necesario para una aventura así.

PSY-Q

Desarrollando para CD

Si tenéis alrededor de medio millón de pesetas y os gustaría programar para Mega CD, PSY-Q os lo pone muy fácil. Lo único que necesitaréis (además del dinero) será un PC y conectar en él a tarjeta que podéis observar en la imagen que acompaña esta noticia. El sistema está siendo utilizado por compañías como Psygnosis o Sony Imagesoft para desarrollar sus juegos de MCD.



NBA JAM Por fin en Mega CD

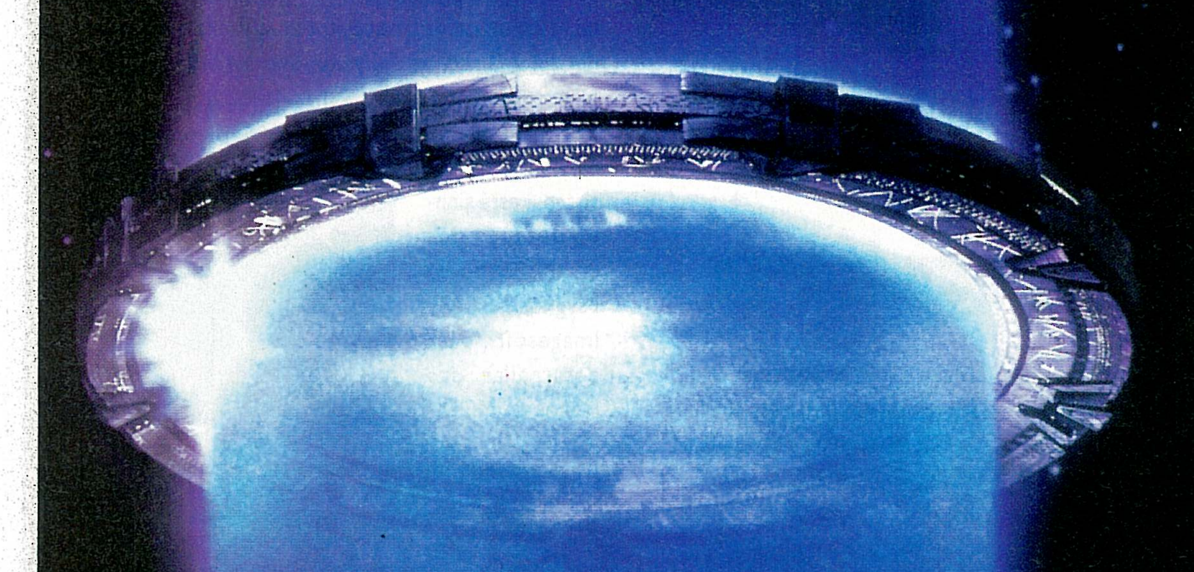
Próximamente vamos a poder disfrutar de la versión Mega CD de esa maravilla visual y jugable que se llama «NBA Jam». Los chicos de Acclaim han mejorado el sonido e introducido espectaculares secuencias de vídeo, y además, imágenes del anuncio televisivo del juego. Pero la sorpresa más interesante es la aparición de algunos personajes inéditos. Esperamos que siga conservando todas las virtudes y que nos llegue muy, muy pronto.





Recordad que «NBA Jam» os ofrecía la oportunidad de recrear los estratosféricos mates de los espectaculares jugadores de la liga americana.

STAR
PUERTA A LA



`¿Qué poseen en común Kurt Russell, James Spader, Acclaim, Egipto y la ciencia ficción?, todos ellos tienen mucho que ver con "Stargate", la última pelíula de Roland Emmerich. Y además, pronto llegará en Mega Drive.

Siempre se ha dicho que no hay nada que le pueda deparar mayor éxito a un videojuego que el hecho de estar basado en una película de renombre y calidad reconocida. Aunque su estreno sea reciente, podemos decir que "Stargate" se está portando como una auténtica bate records de taquilla, su estreno (el día 2 de diciembre) rompió esquemas en cuanto a venta de entradas se refiere. Hecho este que será aprovechado por Acclaim, la compañía que ha adquirido los derechos para software de entretenimiento de la película.

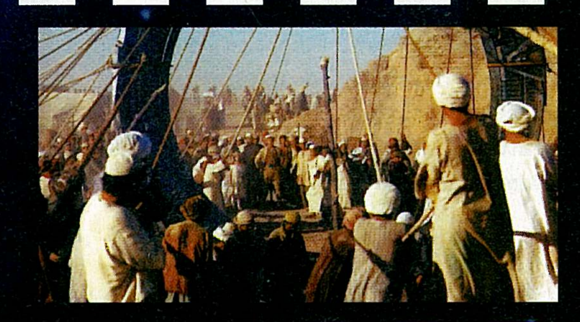
La Puerta de las Estrellas

"Stargate" narra la historia del Coronel Jack O'Neill (Kurt Russell, anteriormente visto en "Tombstone" o "Tango y Cash") y Daniel Jackson (James Spader, el malo de "Lobo"). Uno, un militar que dirige un equipo de alto riesgo que se encuentra investigando la procedencia de un extraño artefacto desenterrado en Giza; el otro, un brillante y joven egiptólogo cuyo curioso espíritu científico choca con las rígidas ideas del Coronel. Dicho artefacto es reconocido por Jackson como La Puerta de Las Estrellas, una puerta a otro mundo muy lejano.

O'Neil decide entonces llevar a su equipo -junto con Jackson- a través de la Puerta, que les traslada a un lugar distante millones de años luz de la tierra, en un planeta extraño y desconocido.

Allí se topan con Ra, soberano de este mundo y cuyas ansías de poder ansían llegar a la Tierra. De esta forma, O'Neill y Jackson,







GATE

S ESTRELLAS

Acclaim ha adquirido los derechos para realizar la correspondiente versión en videojuego del filme.



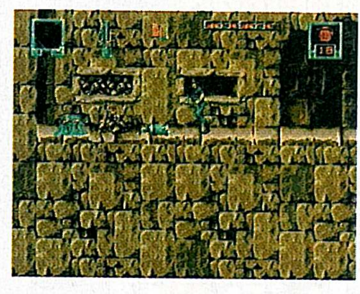
en una larga carrera contra el reloj, deben desmantelar los planes de ocupación de Ra y buscar el camino de vuelta a casa, una vez hayan terminado su misión en el planeta.

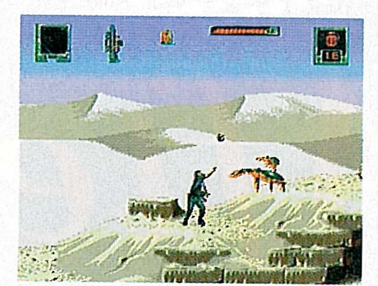
El director, Roland Emmerich, es conocido por haberse puesto detrás de la camara en "Soldado Universal". Mientras que para los efectos especiales han contado con un plantel de reconocidos profesionales. La producción será distribuida en nuestro país a través de Tri Pictures. Os podemos citar algunas curiosidades de la película, como por ejemplo que fue necesario crear un idioma especial. El palacio de RA, distinguido por ser el escenario más grande de la película, medía más de 100 metros de profundidad, 20 metros de ancho y 15 metros de alto, estando totalmente esculpido, grabado y pintado. Para las labores de pintado se utilizó un proceso químico que producía en la pintura un efecto encostrado y antiguo, necesario para dotar a los escenarios de la antigüedad que la localización espacio temporal requería. Ya sabéis que la película ya está en los cines, y os sugerimos una visita, seguro que os gustará.

"Stargate" es una película de sorprendente calidad, además de contar con grandes actores, sus efectos visuales son alucinantes.

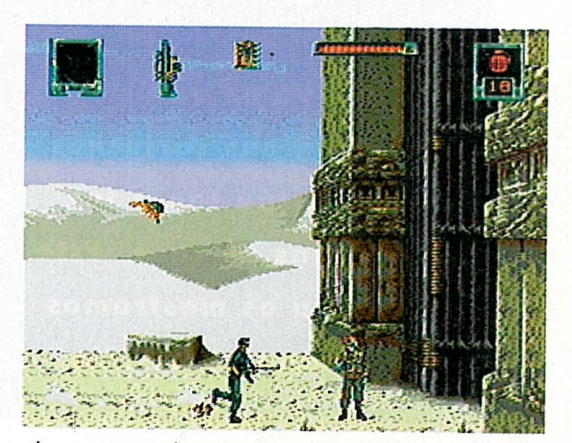
¿Y en Mega Drive, qué?

La versión Mega Drive del juego respetará al cien por cien el argumento de la película, mostrando unos escenarios que podréis asociar con los hechos que se desarrollan en la película. Podréis asistir a un gran espectáculo debido al buen trabajo realizado por Probe Software, programadores originales del producto. Todos los personajes se moverán con una suavidad que llamará la atención, sobre todo en el caso del protagonista, por lo humano de su movimiento: saltos, carreras, movimiento de los brazos, balanceo del arma, etc. El sonido será tomado de la película y contendrá parte de la banda sonora original, con ese tono misterioso tan característico. Así que, digamos que "Stargate" es una auténtica puerta a la diversión, por obra y gracia de Tri Pictures y Acclaim.

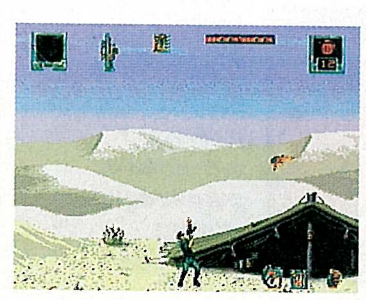


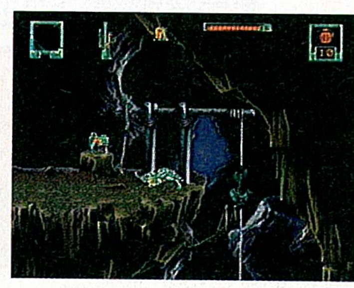


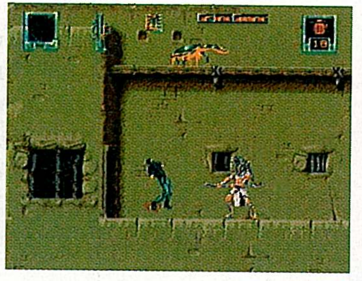
Por cuestiones arguementales (es complicado que un científico utilice la pistola como arma para defenderse), el cartucho será protagonizado por el Coronel Jack O'Neill. Aunque Daniel Jackson tendrá mucho que decir, puesto que será necesario acudir a él para terminar diversas fases. Pero también estarán todos los enemigos.



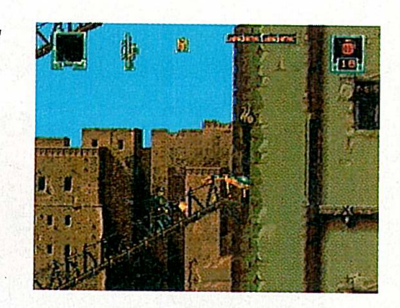
El juego mostrará diversos indicadores situados en la parte superior de la pantalla, que os permitirán conocer el estado de vuestra salud, ítems, accesorios varios y cantidad de granadas de mano que aún os quedan en vuestro zurrón.





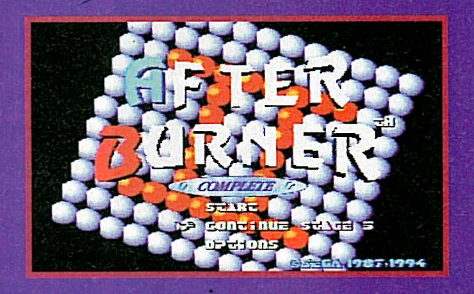


Todo lo que rodea a vuestro personaje goza de un detalle exquisito, así como las animaciones del protagonista, una delicia visual digna de Disney.



¡Esto sí es la recreativa!

- MD 32X
- Sega
- Diciembre



After Burner

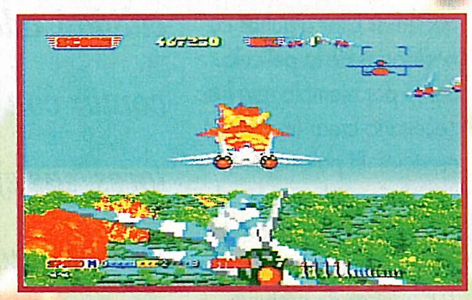
Decididamente, Sega ha cumplido con lo prometido. Desde su sede lo único que oíamos respecto a MD 32X era que nos permitiría jugar con las máquinas de arcade (o recreativas) en casa, sentaditos en el salón. Y los próximos lanzamientos así lo confirman. «Super After Burner» es un juego que en su formato de salón vió la luz hace ya varios años, para ser exactos, en 1990. Esta máquina era LA recreativa por antonomasia, su popularidad es tal que hasta es posible encontrarla en los decorados de algunas grandes películas.





MD 32X ya es una realidad y sus cartuchos os permitirán tener las recreativas en casa, este que ahora os mostramos es una muestra de ello.

En cuanto a la versión MD 32X, el juego ha sido hábilmente reprogramado por la propia Sega para ofrecer una rapidez y una calidad que se nos antoja superior a la ofrecida por la máquina original. Creemos que con esta definición queda fuera de toda duda la calidad del producto. Por lo demás, incluye 25 misiones y un sonido que hará las delicias de más de uno. Se espera que el cartucho esté en las tiendas especializadas hacia mediados de diciembre o primeros de enero.



Los indicadores os mostrarán información vital para el desarrollo correcto de vuestra misión.



Estas imágenes que os mostramos os permitirán haceros una idea de lo que es tener una recreativa en casa. Su fidelidad al original, de 1987, es realmente increíble.



Aquí empezará vuestro recorrido por una de las recreativas que marco una época.



Entre misiones, podréis repostar y recargar armamento, para asegurar vuestra continuidad.

La invasión de los dragones

■ MD 32X
■ Sega
■ Diciembre



«Space Harrier» era un juego sencillo: te limitabas a dirigir al personaje por la pantalla

Super Space Harrier

disparando sin cesar intentando evitar a los enemigos. La versión MD 32X es exactamente igual, con lo que ello tiene de bueno.

La utilización de gráficos del tipo sprite está ya pasado de moda, lo que se lleva actualmente son los polígonos y el mapeado de texturas. Sin embargo, hubo un tiempo en el que la técnica del sprite gigantesco era algo habitual en todas las máquinas arcade, como «G-Loc», «Galaxy Force II» o «Space Harrier». Sega, con su MD 32X, nos ofrece la posibilidad de conocer las recreativas tal y como eran entonces, gracias a la buena labor realizada con «Space Harrier», un verdadero clásico. La historia hablaba de unas grandes cabezas que habían invadido la tierra. Así que ayudado por un sistema de impulsión aérea, tenías que limpiar la superficie del planeta de esta peculiar invasión. Ahora, MD 32X permite que Sega haya realizado una excelente conversión, con la rapidez y calidad del original, ¡pero en versión casera!.



Los sonidos os dejarán aturdidos por su potencia y calidad, son iguales a los de la recreativa.



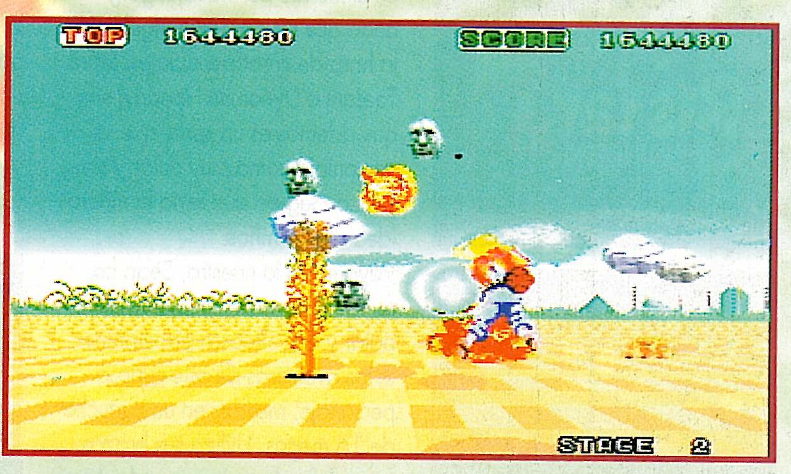
No son polígonos ni tiene mapeado de texturas, pero es muy divertido.







Aunque el fondo no presente gran detalle, contribuye a crear sensación de profundidad.

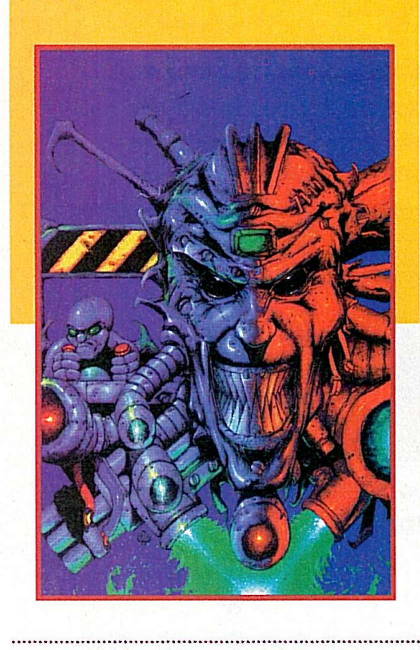


Lo que más os sorprenderá de esta nueva versión será el tamaño de los sprites, tanto del protagonista como de los enemigos. ¡Son gigantescos!, nunca antes habíamos visto nada igual.

Acción sin control en 3D

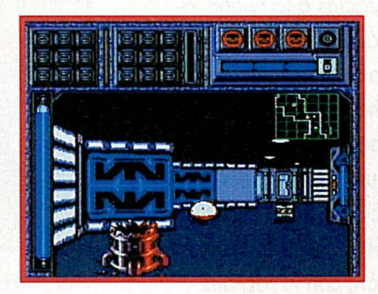
«Blood Shot»

- Mega Drive
- Domark
- Enero

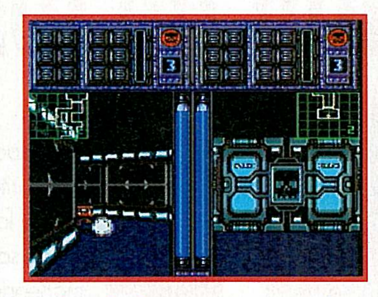


Estamos en la temporada de los juegos con perspectiva en primera persona y acción tipo «Doom»: primero fue éste, luego «Zero Tolerance» y ahora nos llegará «Blood Shot». Apadrinado por los ingleses de Domark («Prince of Persia», «Formula 1 GP», «Mig 29», etc), nos mostrará cómo se debe hacer un buen juego de este tipo: mapeado de texturas, sonido estéreo con efectos digitalizados y profusión de melodías con gran calidad.

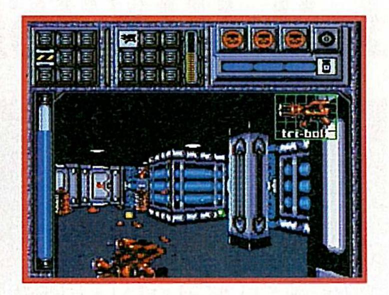
Para los aficionados a jugar por parejas, presentará un atractivo modo para dos jugadores a pantalla partida. Esperamos con ansiedad la llegada de un título tan atractivo para Mega Drive.



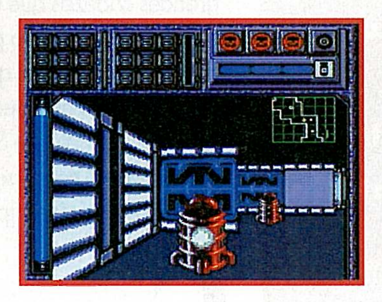
En vuestra mano tendréis armas como esta rápida pistola láser.

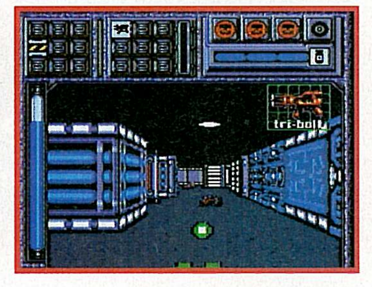


«Blood Shot» presentará un especial modo para dos jugadores.



Las paredes estarán hechas en base a mapeados de texturas.

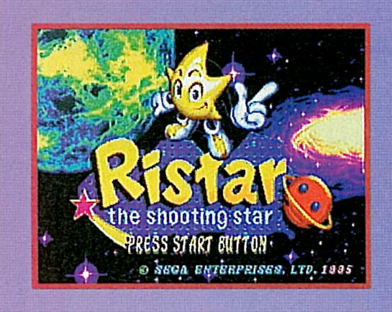




La estrella más simpática de Sega

«Ristar»

- Mega Drive
- Sega
- Enero



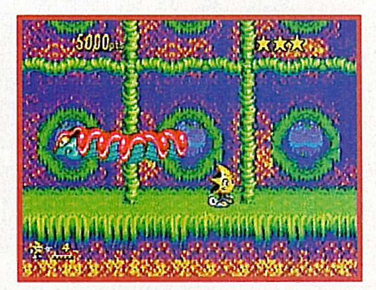


Ristar es un personaje muy peculiar, no solo está fuera de lo que es habitual en el mundo del videojuego (y anda que no son raros algunos a la hora de crear personajes, léase ToeJam o Dynamite Headdy) sino que además es un sprite que se nos antoja como muy dulce y simpático. Seguro que sería la niñera ideal de los niños.

Vayamos a lo nuestro, Sega ha puesto sus mentes preclaras a trabajar y nos ofrecerá próximamente las aventuras de este curioso personaje, metidas en un cartucho de 16 megas. Utiliza sus brazos para defenderse, acercando de un golpetazo los enemigos a su cabeza, lo que provoca que estos caigan derrotados. El juego ofrecerá unos fondos multicolores, junto con nuevas técnicas para la animación y el desplazamiento de este nuevo y gracioso personaje.



Nuestro personaje goza de una gran cantidad de cuadros de animación.





Esta pantalla recuerda mucho al Sonic, ¿o no?





¡Cuidado con las canicas, niño!

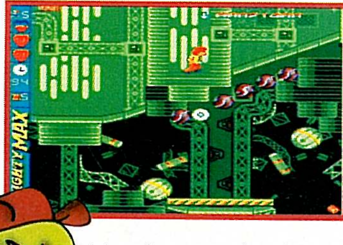
«MIGHTY MAX»

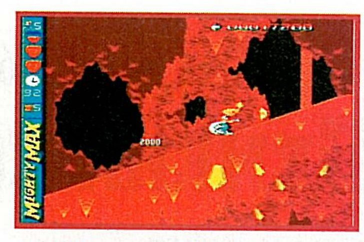
- Mega Drive
- Sony
- Diciembre



Conocido por su protagonismo en la serie animada para televisión del midmo nombre, este niño ya es famoso allá donde han sido proyectadas sus aventuras. Ahora, parece que les ha tocado el turno a las consola y a partir de este mismo mes podréis disfrutar de él en su versión Mega Drive.

Más de 25 niveles de acción y puzzles en pirámides, mansiones, etc, para nuestro querido Max, que estará acompañado por Felix y Bea. Además, presentará un fantástico modo para dos jugadores en pantalla partida.





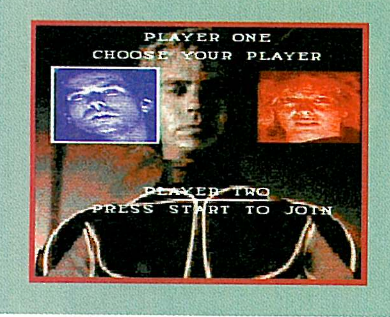
Gráficos sencillos para un juego de endiablada velocidad.

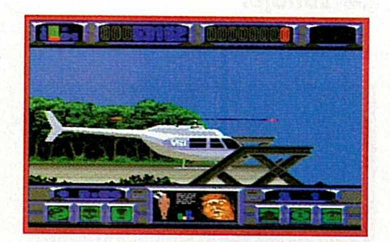


16 bits virtuales

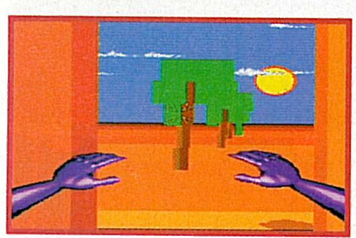
«LAWNMOWER MAN»

- Mega Drive
- Time Warner
- Diciembre

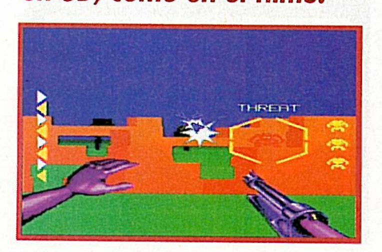


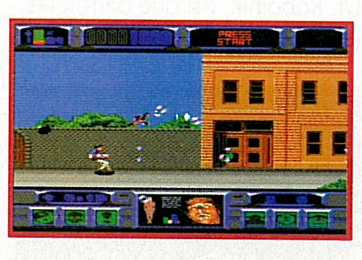


Tras varios meses de espera, llega por fin el anunciado cartucho basado en la espectacular película del mismo título: "El cortador de cesped". Pero esta vez podréis seleccionar ser los malos. Con fases de desplazamiento en 3D y desarrollo en plan plataformas tradicional, estará aquí dentro de muy poco tiempo, nos lo traerá Erbe Software.



Algunas fases presentarán un suave desplazamiento en 3D, como en el filme.





Otras fases ofrecerán un desarrollo lineal con scroll horizontal.

«DINO DINI'S SOCCER»

Fútbol encartuchado

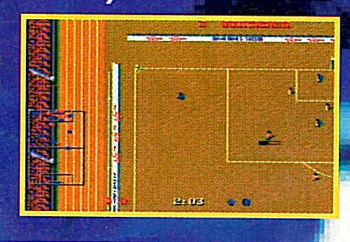
- Mega Drive
- Virgin
- Diciembre

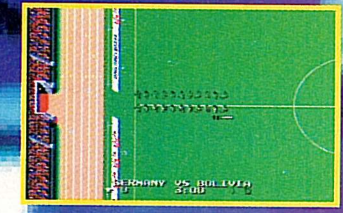


Dino Dini ha estado muy atareado programando lo que en un principio se conoció como «Goal». Virgin, a través de Arcadia Software, será la encargada de ofrecernos este magnífico cartucho de fútbol, en la línea de los mejores del género. En él tendréis la oportunidad de tomar parte en torneos mundiales de máxima rivalidad, sin olvidarnos de la selección española, recogida con todos sus integrantes. Con opciones para repetición de jugadas y un excelente zoom de la zona de juego, seguro que os gustará.



Aunque los jugadores son más bien pequeños, es muy adictivo.

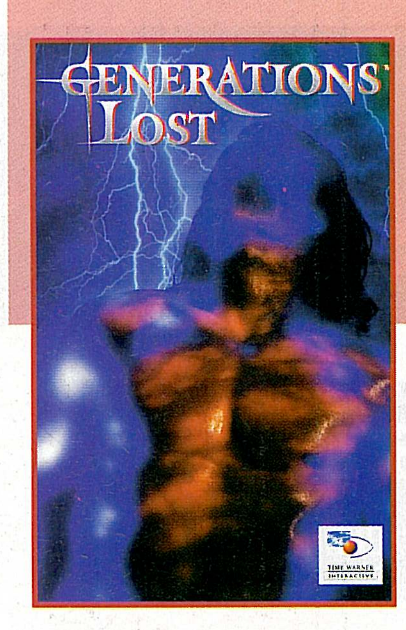




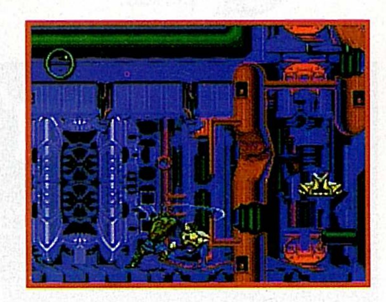
Una generación perdida

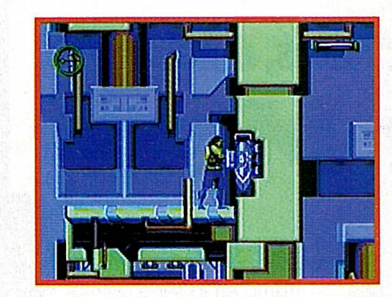
«GENERATION LOST»

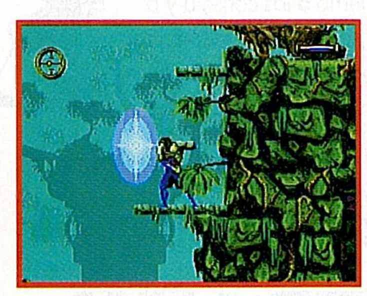
- Mega Drive
- Time Warner
- Diciembre



Asumirás el papel de Monobe, y con él deberás buscar la solución al enigma que se te plantea. Recorre los seis niveles de este juego sorteando todo tipo de obstáculos y enemigos que no te pondrán las cosas precisamente fáciles. Cuentas con un pequeño aparato que podrás utilizar como arma o como una especie de cuerda. Gráficos y desarrollo tipo «Flashback», junto con sonido de calida. Aventuras y estrategia para tu Mega Drive de la mano de Time Warner Interactive.





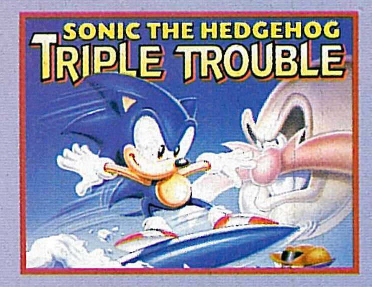


Gráficos y animaciones de gran calidad para un gran personaje.

Sonic por partida triple

«SONIC TRIPLE TROUBLE»

- Game Gear
- Sega
- Diciembre



Sonic volvió a aparecer por Mega Drive, pero los usuarios de Game Gear se preguntaban: ¿cuándo llegará a nosotros?. Pues bien, aquí está el nuevo Sonic para su portátil. En él, el erizo azul estará acompañado de Tails y tendrá que volver a rescatar las esmeraldas del caso, para lo que montarán en unos vehículos muy especiales: el turbo monopatín o el "Sea Fox". Knuckles también estará, ayudando al Dr. Robotnik, así que derrótales antes de que sea tarde.

Como es lógico, el Dr. Robotnik no podía faltar a esta nueva cita con Sonic.



«NIGEL MANSELL»



- Mega Drive
- Konami
- Diciembre

Calentando motores



Una vez asentada en nuestro país, la compañía japonesa Konami nos traerá un montón de juegos, entre ellos este veloz «Nigel Mansell». Concebido como un simulador de Fórmula Uno, podréis emular al volante en la gran cantidad de circuitos que os ofrecerá este nuevo cartucho.

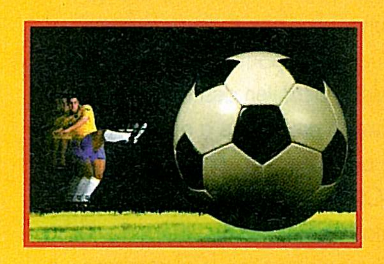




«Kick Off 3»

Tardes de liga española

- Mega Drive
- Anco
- Diciembre







Anco ha creado un cartucho de fútbo.l sorprendentemente cercano a la realidad y que será muy bien recibido por los aficionados al fútbol y a las consolas de nuestro país. No es habitual que los cartuchos recojan la liga española, pero aún es más raro que encima lo hagan con los nombres de los jugadores integrantes de cada equipo. Pues así es, Anco lo ha hecho y desde aquí les damos las gracias, por fin vamos a poder disfrutar de lo lindo con un cartucho que además presenta una calidad de juego excelente. Lo trae Arcadia y ya está en las tiendas.



La repetición os permitirá visualizar las jugadas más interesantes.

Con la pelota como arma

«Soccer Kid»

- Mega Drive
- Ocean
- Marzo





El fútbol ha salido de los campos de juego y ahora se nos presenta como un perfecto aliado para acabar con todos los enemigos de turno a golpe de balonazo, y sino que se lo pregunten a este niño del balón (o «Soccer Kid», que es su título original). El juego se desarrolla en varias ciudades del mundo, hecho que se verá recogido en los diferentes escenarios. En cuanto a los gráficos, sencillos, pero efectivos y bien construidos. Atentos, seguro que más de uno disfrutará con él.



Los fondos recogen con gran calidad la ciudad en que se desarrolla el nivel.



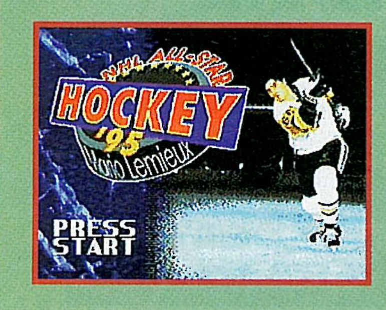




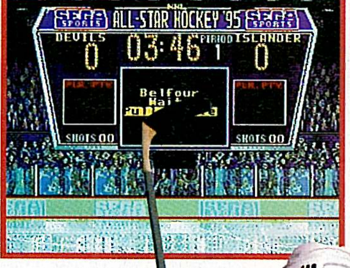
Las estrellas del hockey americano

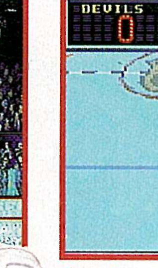
«NHL Hockey '95»

- Mega Drive
- Sega
- Enero



En la nueva línea de Sega, de nombre Sega Sports, entran todo tipo de eventos deportivos, tales como este nuevo simulador de hockey, que tendréis oportunidad de catar en muy poco tiempo. Mario Lemmieux, uno de los más conocidos jugadores de la liga americana de este deporte os propone un recorrido por todas las fases de este entretenido e interesante campeonato. En él cartucho están recogidos todos los equipos, con sus alineaciones y escudos.

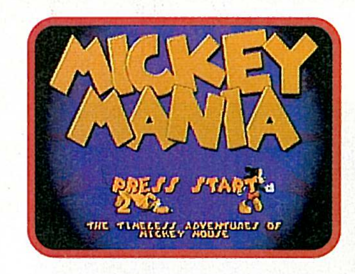




Los jugadores están reproducidos a partir de digitalizaciones.







Sony
Plataformas
Megas: 16
Jugadores: 1
Vidas: 5
Niv. de Dif. : 3
Cont.: Infinitas
Password: No
Batería: No
Fases: 7

¡Felicidades Mickey!

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

MICKEY MANIA

Mickey es algo más que un dibujo. Su simpatía le ha servido para hacerse un hueco en los corazones de la mayoría de los niños de ésta y de muchas otras épocas anteriores. ¿Quién no le recuerda con cariño?. Todo esto viene a que el pasado 18 de Noviembre, nuestro ilustre roedor cumplió sus 66 primeros años de vida. Tan alegre acontecimiento ha merecido por parte de Sony y de Disney un homenaje en forma de cartucho que hace un repaso muy detallado y completo por sus principales películas.

La historia nos invita a hacer un viaje en el tiempo viviendo los mejores momentos de Mickey. Comenzaremos por el año 1928 y nos veremos inmersos dentro de la primera película protagonizada por el ratón: "Steamboat Willie". Unos escenarios en blanco y negro nos arroparán mientras tenemos nuestro primer contacto con Pete (el peor enemigo de Mickey Mouse).

La mecánica de juego sigue las líneas de los arcades de plataformas más clásicos, pero tampoco faltan algunos puzzles.

Nuestro papel en la aventura consiste en dirigir las evoluciones del famoso ratón a través de 7 fases (cada una representada por una película), con el objetivo final de encontrar al Mickey de esa época. La defensa ante los originales enemigos que se cruzarán en el camino de nuestro héroe, corre a cargo de unas efectivas canicas. Éstas se encuentran repartidas por todos los niveles y permiten deshacerse de incómodas presencias a gran distancia, aunque son limitadas en número. Otra de las ayudas con las que vamos a contar viene equipada con cuatro patas y atiende al nombre de Pluto. El fiel amigo de Mickey tampoco ha querido perderse este homenaje a su amo y colaborará en todo cuanto pueda. Os aseguramos que con tal compañía no vais a tener ni un simple minuto de aburrimiento. Palabra.





En los niveles de dificultad altos, las continuaciones son bastante escasas.



Para conseguir más continuaciones disponemos de una 7ª fase, de bonus.

BONUS! BONUS! BONUS!
MICKEY HAS FOUND BAND LEADER MICKEY!
HAVE AN EXTRA CONTINUE

Los más malos



Este es el aspecto que tenía en 1928 el malvado Pete. A pesar de su falta de colores, ya por aquel entonces era un tipo muy poco recomendable. Lo podremos ver en la primera fase del juego.

El doctor loco tampoco podía faltar en este repaso a los enemigos de Mickey. En 1933 ya se las hizo pasar muy mal a nuestro amigo, pero en esta ocasión ha secuestrado a Pluto y eso lo va a pagar.

Las judías mágicas le han gastado una mala pasada a Mickey y le han transportado a un mundo donde todo es enorme. Lógicamente sus enemigos también han crecido un poco...

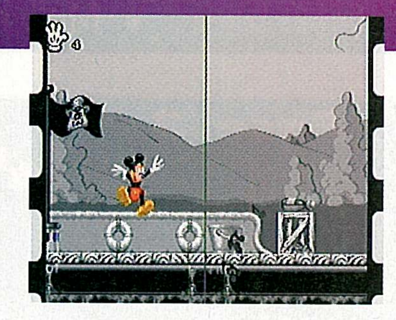


El Pete más grande y malvado que Mickey haya visto nunca. Sus poderosas tácticas de ataque y sus invulnerabilidad a las canicas van a ser un grave problema a la hora de eliminarle.

Fase 1

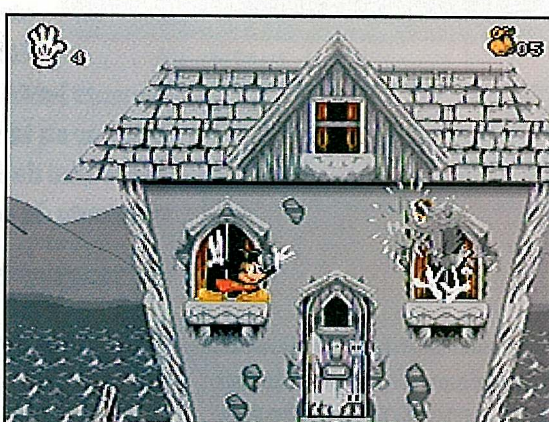
STEAMBOAT WILLIE
NOVEMBER 18TH, 1928



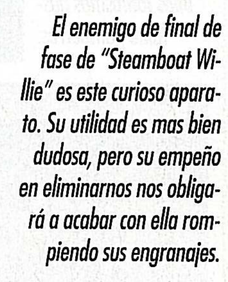




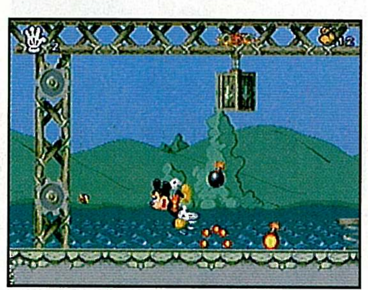
Son 66 los años que separan estas dos imágenes de Mickey. Gracias a «Mickey Mania» las podéis ver juntas en la primera fase, "Steamboat Willie". Original, ¿verdad?.



Estamos a bordo del vapor de Pete, rumbo a Podunk Landing. Hay que abrirse camino hacia el puerto, evitando a los loros del patrón, a la cabra comedora de notas musicales y a las gallinas cacareadoras. Al final tendremos que luchar contra un extraño artefacto.

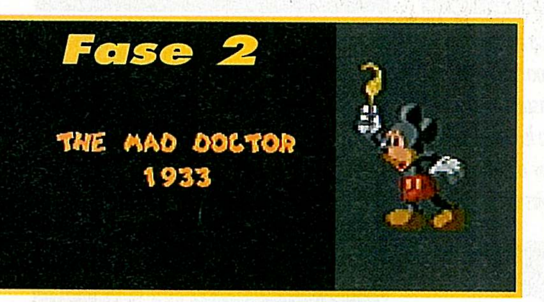


El enemigo de final de fase de "Steamboat Willie" es este curioso aparato. Su utilidad es mas bien dudosa, pero su empeño en eliminarnos nos obligará a acabar con ella rompiendo sus engranajes.





Fase 2



La escena de la torre es una de las más llamativas del juego, con rotaciones de 360 grados. El objetivo es llegar hasta la puerta inferior a la vez que evitamos que los murciélagos, los barriles o las plataformas nos hagan caer.



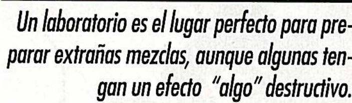


Montados sobre una vagoneta nos internaremos en el laboratorio del doctor loco. Hay que estar muy atento a las sierras.

El doctor loco ha secuestrado a Pluto. Sus oscuras intenciones nos hacen temblar de miedo. Mickey no está dispuesto a que nada malo le pase a su fiel compañero y se lanza al rescate.







Un laboratorio es el lugar perfecto para preparar extrañas mezclas, aunque algunas tengan un efecto "algo" destructivo.

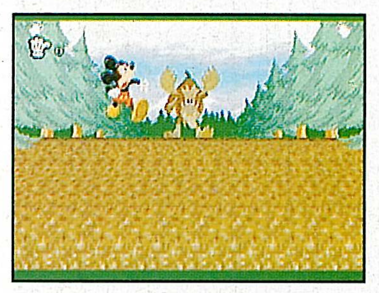


Fase 3

MOOSE HUNTERS
1937



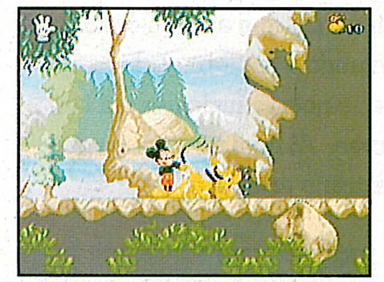
Mickey y Pluto han salido a dar un paseo por el bosque para respirar aire puro. Todo discurre tranquilamente hasta que un alce ve peligrar su territorio e intenta librarse de los intrusos. Es momento de correr...



El habitual desarrollo horizontal de las fases se verá interrumpido por esta alucinante persecución de Mickey por parte del alce. ¿No os recuerda a la estampida de «El Rey León»?.



Un inofensivo paseo por el parque va a acabar convirtiéndose en toda una aventura llena de peligros.



Nuestro compañero Pluto nos avisará en cuanto detecte cualquier rastro sospechoso. Conviene hacer caso a sus indicaciones y prepararse para saltar rápidamente.

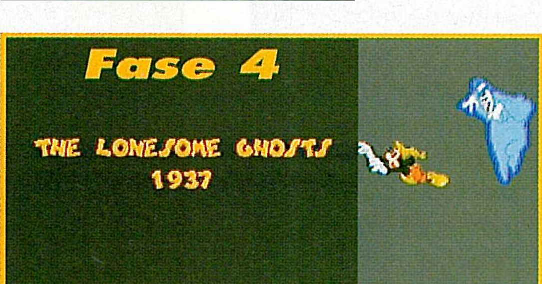


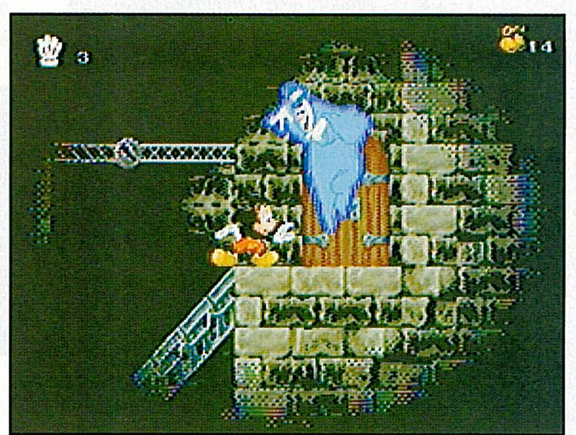


Ramas que se caen de los árboles, desprendimientos de rocas y, por si fuera poco, un alce malhumorado... ¿Qué más le puede pasar a Mickey hoy?. Para colmo de males, parece que las canicas no le causan efecto al "astado". Lo mejor será practicar el salto.



Una casa encantada nos espera en esta fase. Sus habitantes pertenecen a la categoría de fantasmas guasones así que habrá que prepararse para todo tipo de bromas. En cuanto a librarte de los inquilinos, mejor no lo pienses. Son seres inmateriales y tus canicas no les dañan.





La tenebrosa casa encantada está en penumbras. La oscuridad oculta cientos y cientos de sorpresas tras cada recodo del camino. Sólo una tenue luz que se moverá con nosotros nos iluminará mientras nos las vemos con unos fantasmas bastante gamberros.





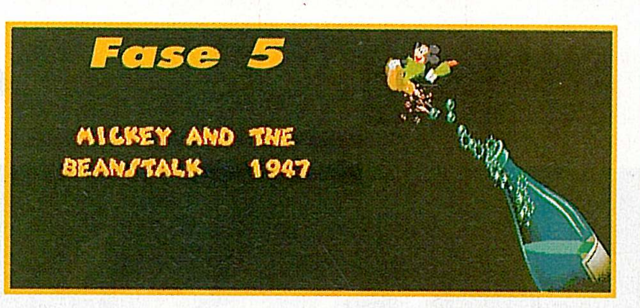
Algunas habitaciones de la casa encantada se encuentran inundadas. ¿Será por las goteras?. La cuestión es que atravesarlas a pie puede resultar perjudicial para la salud, por lo que si encontramos cualquier objeto que flote no hay que dudar en subirse a él. Cuidado con los espectros.



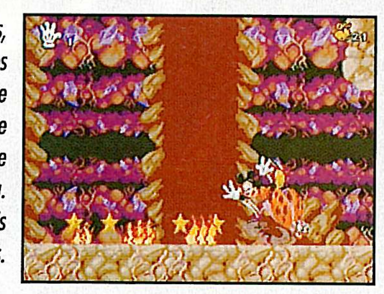




1) **Cohete**: salva nuestra posición en el juego. 2) **Bolsa de canicas**: indica cuántas canicas nos quedan. 3) **Sombrero Mickey**: una jugosa vida extra. 4) **Canica**: incrementa en uno nuestras reservas de canicas. 5) **Mano**: muestra los golpes que podemos recibir sin perder una vida. 6) **Estrella**: aumenta en uno los golpes que podemos recibir antes de perder la vida.

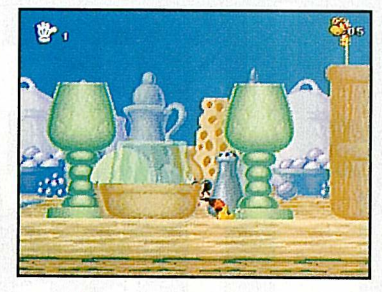


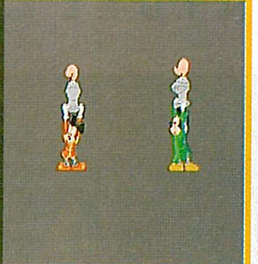
Si las cosas se ponen difíciles, nada como montarse a lomos de una mariquita. Seguro que os sorprende lo rápido que este insecto os puede sacar de una situación complicada. Confiad en ella y no tendréis problemas.



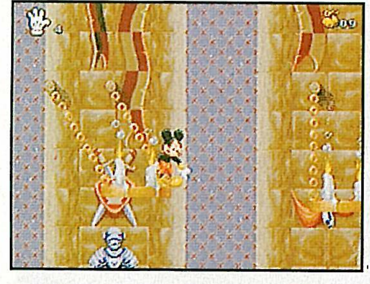
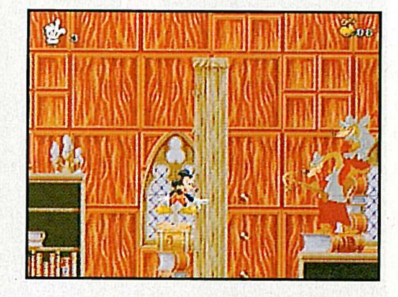
Las judías mágicas han hecho crecer una enorme mata en el jardín de casa. Trepando por ella, Mickey ha llegado a un mundo extraño en el que todo tiene un tamaño enorme: plantas, mariposas, escarabajos e incluso los platos, son ahora monstruosos elementos a evitar.

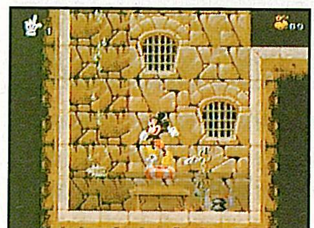






La aventura está llegando a su fin. Estamos ya en el año 1990 y Mickey se interna en el palacio de Pete. Atravesar la biblioteca, los salones y la cocina no va a ser un paseo. Los traicioneros guardianes de Pete esperan tras cada esquina.

Esta es una de las fases más complejas de todas. Balancear los candelabros para llegar a plataformas o inflar un flotador para evitar una inundación son algunos de los muchos retos que se nos presentan.



El ejército de comadrejas que está al servicio de Pete resulta muy competente en su trabajo. Merece la pena perder un poco de tiempo en recoger unas cuantas canicas antes de enfrentarse a ellas.

Mickey Mania

Gráficos 92
Un excelente repaso a la historia de Mickey a través de imágenes que parecen sacadas de sus películas.

Música 91
Cada una de las melodías encaja perfectamente en la acción que se desarrolla en la pantalla. Tomadas de las películas del mismo título.

FX 90
Buenos, variados y con voces del actor de doblaje original del propio Mickey. Simplemente geniales.

Movimiento 90
Ver moverse a Mickey nos devuelve a la época en que veíamos películas de animación y disfrutábamos de lo lindo.

Control 91
Sencillez y efectividad. Con solo dos botones, Mickey realiza todas las acciones necesarias.

Diversión 92
Es difícil hacerse una idea de lo divertido que es hasta que no se prueba.

OPINION:

Dejando a un lado la excelente calidad gráfica de este cartucho, resulta indudable que «Mickey Mania» tiene cualidades suficientes como para convertirse en el juego de estas navidades. A nadie se le escapa la personalidad del protagonista ni el especial cuidado que pone Disney a la hora de conceder una licencia. Con estos antecedentes no nos extraña que les haya quedado tan bien.

Roberto Lorente

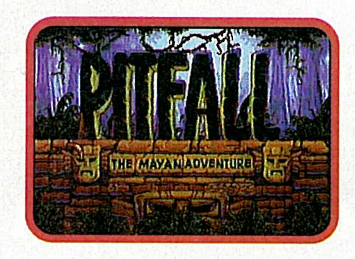
Juego divertido donde lo busques. Los mismos enemigos son simpáticos, pero eso sí no olvides que van a por ti. Te lo recomiendo, no te arrepentirás...

Javier Castellote

Lo Mejor:
El protagonista.
La belleza de las fases.

Lo Peor:
No se me ocurre nada.

91%



Activision

Aventura

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 2

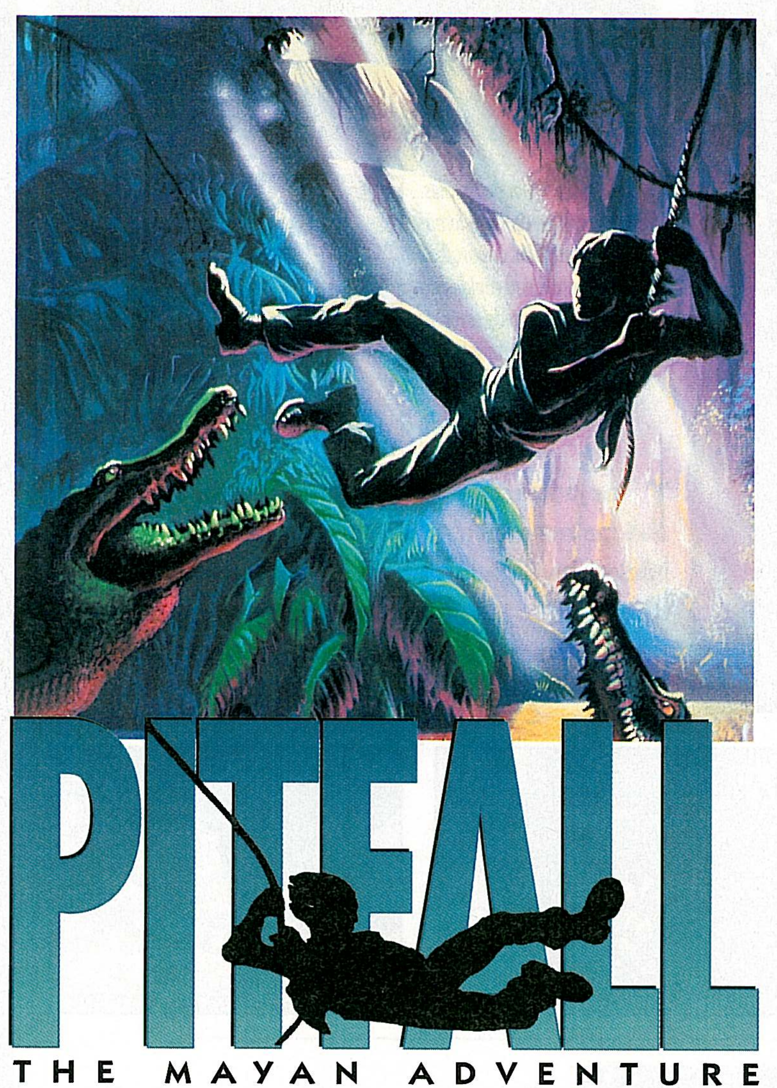
Continuaciones: 2

Password: No

Batería: No

Fases: 11

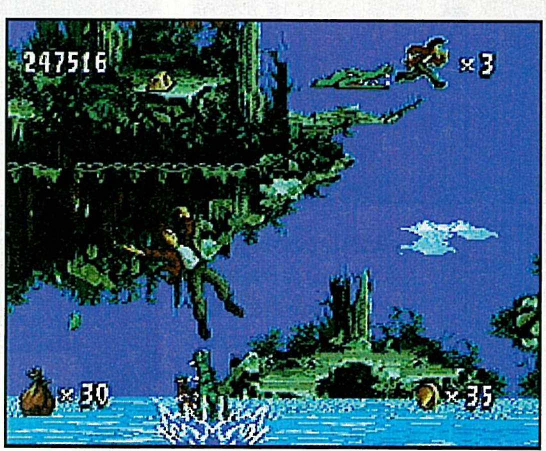
Un día en la jungla



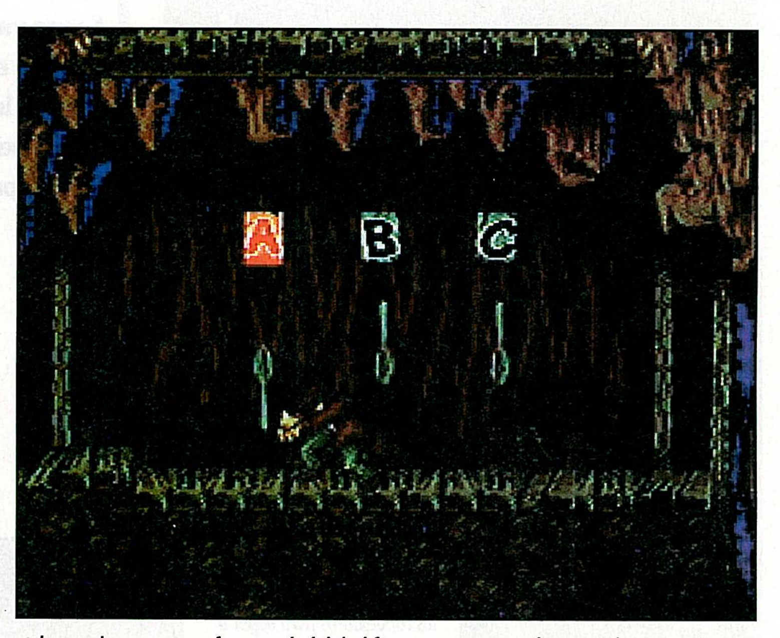
Harry Jr. despertó aquel día con una extraña sensación, parecía que aquella mañana algo especial iba a ocurrir. Sin embargo, la visita que había programado con su padre al templo maya no presagiaba nada especial. Al salir de la tienda, se percató de extraños ruidos y siseos en la maleza de alrededor, sin embargo, lo achacó a los típicos sonidos de la jungla en la que siempre parece haber fantasmas. Más tarde, volvió a sorprenderse con susurros al franquear la puerta del templo, pero se abalanzó como un rayo sobre la anhelada estatua, para finalmente caer en la cuenta de que Harry Sr. había desaparecido ante sus ojos. Allí terminaron sus devaneos con la cultura maya y se inicia una aventura que, ayudado por vosotros, le llevará a buscar a su padre. Harry Jr. tendrá que pelear en 11 fases de acción y plataformas con multitud de habitantes de la jungla (plantas y animales), recoger ítems para no perder energía y obtener vidas y munición (todo natural, nada de armas de fuego). En fin, Activision os propone un recorrido lleno de aventuras por la misteriosa jungla maya.







La riqueza y detalle de los escenarios dice mucho de la labor realizada por los programadores de Activision: árboles, maleza, lianas, ríos y lagos, el suelo, etc. Todo es un auténtico espectáculo visual de grandiosas proporciones.



Además de mostrar su fuerza y habilidad física, Harry Jr. también pondrá a prueba su habilidad mental merced a un particular Simon escondido en una de las fases. Pon a prueba tu memoria con este gracioso juego y conseguirás unos ítems que te ayudarán a continuar en esta brillante aventura.



El primer jefe de final de fase será esta ágil y feroz pantera.







Viaje en el tiempo

Harry Jr. desciende de Harry (como era lógico) padre. Su primera aventura fue en un Atari 2600 y estas pantallas os muestran el nivel de las máquinas de aquellos días (¡hace ya diez años!). Sin embargo, era un juego fantástico, entretenido y divertido como cualquiera de los que tenemos hoy día. Por aquel entonces fue reconocido como un excelente juego. Posteriormente pasó al Commodore 64 y de ahí al resto de consolas que actualmente conocemos.



Harry Jr. tendrá que vérselas con cocodrilos y tortugas, que le seviran de improvisada plataforma para vadear ríos.

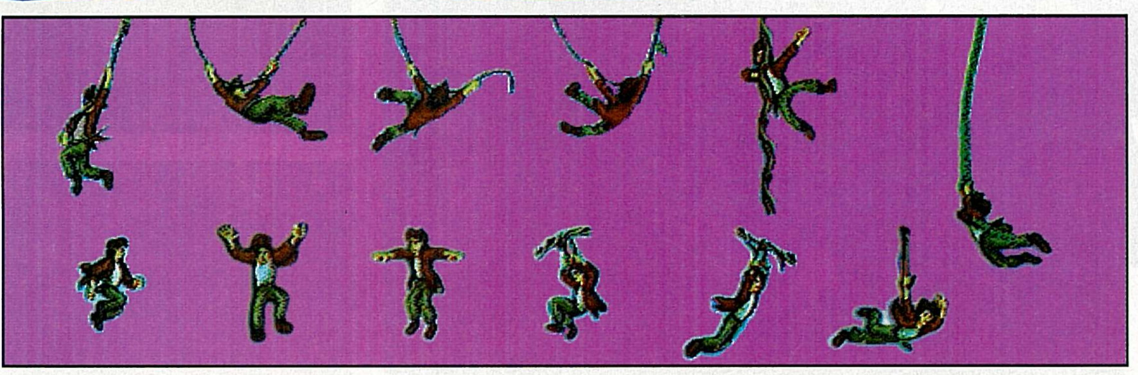




La bolsa de viaje

En una aventura de estas características no podían faltar los items: 1- vida extra. 2- energía. 3- super energía. 4- tiempo extra. 5, 6, 7 y 8- recogiendo 50 obtendrás una valiosa continuación. 9- piedra explosiva. 10- boomerang. 11- saquito de piedras normales.

Activision entra en la Mega Drive por la puerta grande. Este «Pitfall» así lo dice: animaciones de gran calidad, escenarios de belleza ejemplar, música de excepción y una gama de sonidos recien sacados de la jungla.



Harry Jr. muestra unas animaciones dignas de la mejor película de dibujos animados: salta, trepa, corre, cae, sube por lianas, se cuelga de ellas, etc. Todo mostrado con gran cantidad de cuadros y una fluidez inusitada.

Pitfall

Gráficos 90
Los escenarios sorprenden por su variedad, colorido y cantidad de detalles. El resto de los gráficos del cartucho también están a su altura.

Música 92
Cada escenario posee una música que le caracteriza y distingue de los demás.

FX 91
Variada y excelente muestra de lo que se puede hacer con el chip de sonido de la Mega Drive.

Movimiento 93
Nuestro personaje se mueve de una forma alucinante, con gran fluidez, además de contar con una amplia gama de movimientos.

Control 82
La respuesta al pad es rápida pero imprecisa. Determinados movimientos y zonas requieren de una precisión que no es tan fácil de conseguir.

Diversión 87
La búsqueda de la continuación (50 joyas) te obligará a recorrer los niveles totalmente. Sin embargo, el factor repetición es más bien escaso.

OPINION:

Activision es una compañía con un largo historial en el mundo del entretenimiento, sus orígenes se remontan a años en los que ni siquiera se sabía lo que eran los 16 bits. Su primer juego vió la luz en una consola de la casa Atari. Hoy, con las aventuras de Harry Jr., realiza un salto cualitativo y cuantitativo, conservando las virtudes de su predecesor en cuanto a jugabilidad se refiere. En fin, una sorpresa muy agradable y de gran calidad.

Oscar del Moral

Un cartucho de calidad para una compañía reconocida internacionalmente.

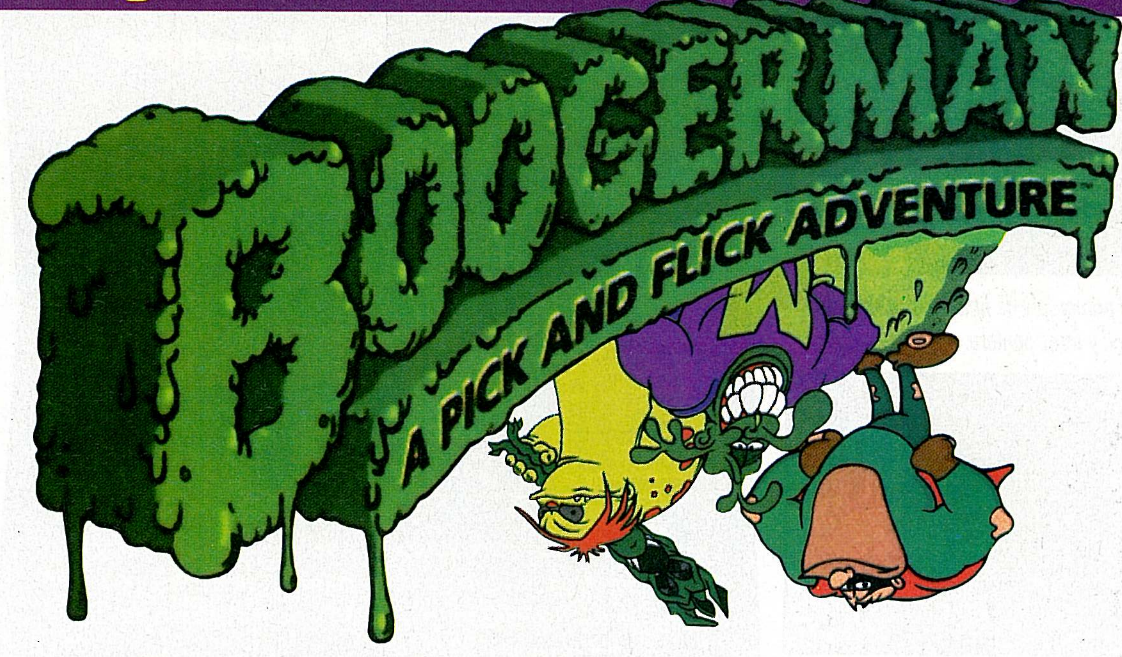
J. A. Gallego

Lo Mejor:
La detallada animación del personaje y los grandiosos escenarios.

Lo Peor:
La imprecisión de algunos movimientos.

89%





Interplay

Plataformas

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 0

Continuaciones: 0

Password: Sí

Batería: No

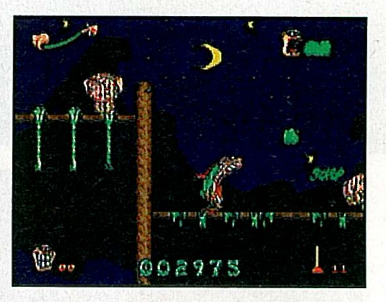
Fases: 6

Llega la banda del moco verde

Tímidamente, algunas compañías intentan ofrecer productos imaginativos y llenos de originalidad, aunque ello conlleve entrar en terrenos más bien prohibidos por las buenas costumbres. Interplay ha creado un personaje que además de ser un atípico héroe (bajito, tripón y con una sospechosa papada) es una buena muestra de lo que no se debe hacer en público: eructos, pedos, mocos y demás gama de actos groseros e insultantes. Pero esto es lo que le confiere valor al producto, es fácil eliminar enemigos con un arma de fuego, pero utilizar para ello los recursos del propio cuerpo es una labor más delicada pero nunca bien entendida por cierta parte de la audiencia.

Boogerman, que así se llama este millonario, quiere acabar con la polución creada por el Boogermeister y para ello tendrá que desfilar a través de seis fases que se desarrollan en escenarios aún más originales que el propio personaje y con gran profusión de detalles de buen gusto. Al final de cada fase, como es ya habitual, os espera el correspondiente jefe que os pondrá las cosas difíciles, pero con su arte y vuestra ayuda, Booger acabará con todo. En fin, tened en cuenta que estáis ante un juego y una última recomendación, si no queréis que sospechen de vuestra conducta, ¡bajad el volumen del televisor!.









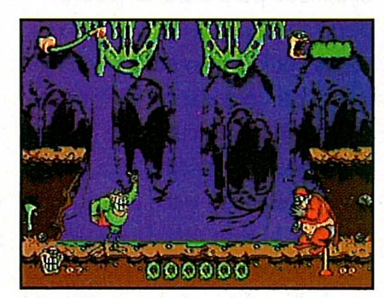
Boogerman os obsequia con una de sus peculiares interpretaciones, una vez en juego y si no lo movéis.



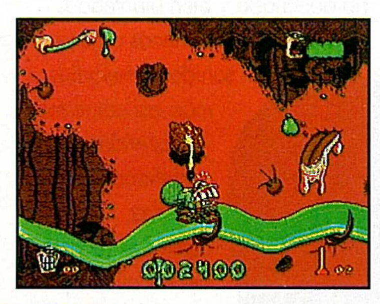


Los enemigos poseen un monstruoso tamaño, pero no son tan "asquerosos" en su trabajo como Booger.

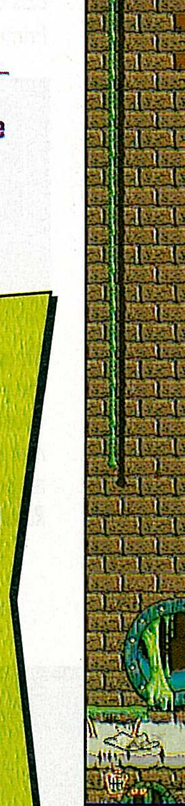




Los jefes de final de fase también son tan "especiales" como Booger, sus acciones os sorprenderán.



No podemos aprobar la conducta de este atípico héroe, pero sí alabamos su propósito: alguien tiene que acabar con el Boogermeister para que éste deje de polucionar el medio ambiente.



En cada fase encontraréis un "ítem" especial (el que tiene forma de taza) que os llevará a una singular fase de bonus.

Ayudando a Booger





A lo largo del camino encontraréis algunos ítems muy valiosos: **1-** energía. **2-** mantiene los eructos. **3-** aumenta los mocos. **4-** da puntos y **5-** para escupir. El cubo de la basura servirá para salvar la posición.

Boogerman

Gráficos 88
Unos escenarios originales y que derrochan imaginación por todos los costados.

Música 86
Adecuada y acorde con el espíritu general del juego. Divertida y agradable, no se hace para nada pesada.

FX 91
El mejor elogio que se puede hacer es decir que las digitalizaciones de Boogerman son perfectas y "reales".

Movimiento 85
Gran tamaño de los sprites y suave animación. Basta observar la capa de Boogerman para darse cuenta de lo anterior.

Control 87
Pad direccional y tres botones: salto y ataques. Nada más fácil y sencillo.

Diversión 93
Aunque nos parezcan pocas fases, hay que decir que contiene gran cantidad de niveles secretos. Por lo demás, es un cartucho francamente divertido que te llamará a jugar continuamente.

OPINION:

Estamos ante un fenómeno "curioso": Interplay ha creado un cartucho que derrocha originalidad y frescura tomando como base ciertos problemas fisiológicos; este peculiar abanderado de la buenos modales consigue acabar con sus enemigos de forma "ilegal". Eructos, pedos, lanzamiento de "pelotillas", todo vale si de llegar al final se trata. Por el camino, dejaréis seis fases y sus consiguientes subniveles, junto con el jefe de final de fase. Por comportamiento y ejemplo de buena conducta, nos es imposible recomendaros un juego así, pero aquí hablamos de diversión, y Boogerman es una joya en este apartado.

Oscar del Moral

Cuando un juego es bueno, todas las fases que pueda tener se nos antojan cortas.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
Su originalidad: personaje y desarrollo.

Lo Peor:
¡Ay si tuviera más fases!.



La espera llega a su fin



Mirage

Lucha

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: Tiempo

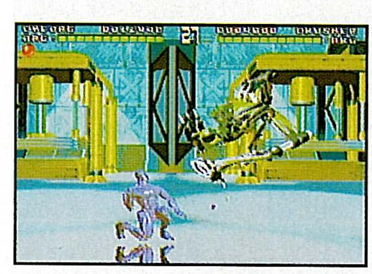
Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 0

Password: No

Batería: No

Luchadores: 7



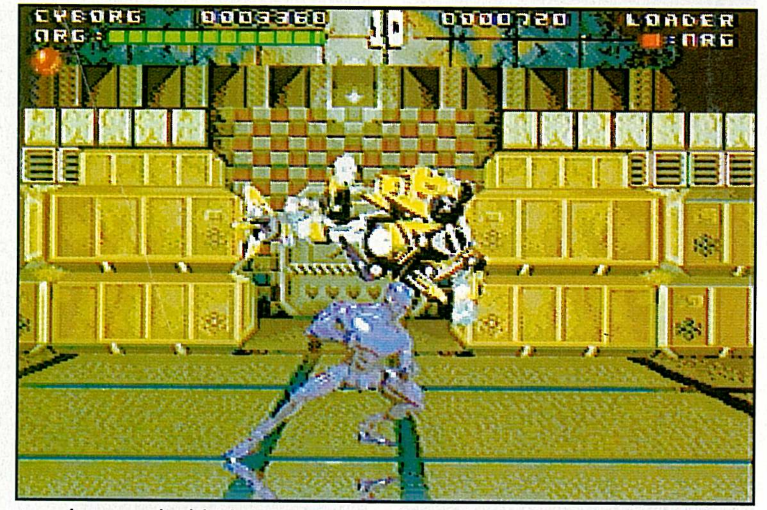
Los enemigos también tienen sus golpes especiales, que desplegarán sobre el Cyborg con una contundencia total.



Nos encontramos ante un cartucho largamente esperado por toda la comunidad jugona; su argumento nos traslada a una época futurista, en la que las máquinas desean reinar con absoluto y total control de la situación merced a una revolución liderada por un ser mecánico, que recibe el nombre de Supervisor. Tu eres el Cyborg y has sido elegido para acabar con esta plaga de cerebros sin alma.

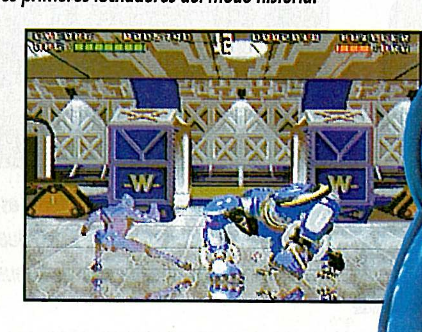
Bajo esta premisa se esconde un juego de lucha que ofrece tres modos de combate y siete luchadores. Primeramente el menú principal permite seleccionar entre un modo Historia (enfrentamientos contra los seis luchadores del juego tomando como base el argumento del juego), otro modo para entrenar (podrás elegir como oponente a cualquiera de los participantes en el modo historia y así aprender sus tácticas de combate), y un tercer modo para dos jugadores, quizá el más divertido y entretenido, y con el que realmente se le saca partido al juego. Ciertamente no hay que dudar ante una belleza fuera de lo común en el necesario (para elevar la calidad) aspecto gráfico, así como una historia adecuada y bien planteada, pero se echan de menos algunos sonidos y melodías más, así como mayor cantidad de jugabilidad y cierta rapidez. Pero de sabios es reconocer la calidad y «Rise of the Robots», con sus 24 megas, la posee.

Ella es la supervisora, la mente que rige y controla los destinos de esta revolución cibernética que aspira a regir el mundo futurista que nos presenta «Rise of the Robots».



Los golpes especiales del Cyborg os permitirán acabar rápidamente con los enemigos. En esta imagen, carga con su hombro contra Loader, uno de los primeros luchadores del modo historia.





Los Bichos



Loader
El primer enemigo, y el más sencillo. Sus ataques siguen un orden predeterminado, así que quédate con la copla y ataca en base a esa mecánica.

Crusher
Esta especie de cruce entre carretilla elevadora y escavadora alargará sus brazos mecánicos para golpearte sin que puedas defenderte.

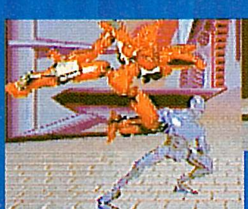




Builder
Por su tamaño y su aspecto, parece torpe y tosco, pero es rápido y te sorprenderá cuando te arrée el primer golpe. ¡Ojo a sus golpes con los brazos!

Military
Es como una bailarina. Dotado de una sorprendente agilidad, su golpe preferido es una patada aérea que te dejará aturdido durante un momento.

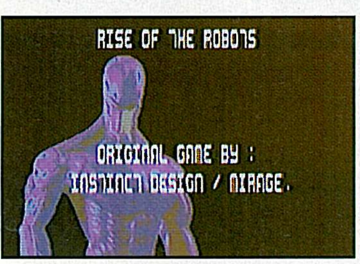




Sentry
Impresiona cuando lo ves ante tí por primera vez, y pega unos golpes como panes. Es rápido, ágil, muy inteligente y se aprovechará de tu debilidad.

Super
Objetivo final del juego y causante de todos los problemas. Ojo con sus transformaciones, parece pariente del malo de Terminator II.





Esta versión del juego ha sido programada por un grupo interno a Mirage, de nombre Instinct Design.



Antes de cada combate podrás observar una animación con las características y habilidades de cada luchador. Así, será fácil conocer los puntos débiles de cada combatiente y buscárselos una vez en juego.



Los escenarios han sido creados utilizando técnicas de renderización mediante ordenadores,obteniendo esa terminación especial.



Rise of the Robots presenta una ambietación futurista para un producto que bebe de las fuentes de un género en el que parece que todo está programado. Sin embargo, sorprende por la excepcional belleza de sus gráficos.

Rise of the robots

Gráficos 91
El aspecto más destacado del juego. Fondos de una calidad desbordante que parecían irrealizables en una 16 bits. Los luchadores muestran unos sprites modelados a través de técnicas de diseño asistido por ordenador.

Música 81
Pasable, sin más.

FX 83
Golpes metálicos que resonarán en tu televisor sin pena ni gloria.

Movimiento 78
Son robots, pero ella no quita para su movimiento sea rápido y fluido, pero tristemente no es así.

Control 74
Los luchadores se muestran lentos y tardan demasiado en responder a los requerimientos del jugador.

Diversión 83
Una vez terminado el juego, sólo disfrutarás con el modo de dos jugadores, pero con él disfrutarás de lo lindo.

OPINION:

Llevábamos mucho tiempo esperando la llegada de este cartucho. Mirage lo habia anunciado como el título de lucha del año, y tras mucho bombo y platillo ya está aquí. Decepcionados en un principio por la escasa cantidad de luchadores que posee, y quemados posteriormente por la lentitud de respuesta, hemos llegado a descubrir valores muy importantes en él sobre todo en el apartado gráfico, por la gran cantidad de novedades que aporta al género y a la Mega Drive en sí. Es una correcta elección como cartucho de lucha para el modo dos jugadores, pero si lo que quieres es seguir el modo historia......

Oscar del Moral

Búscate un amigo y descubrirás la fuente de la jugabilidad de este cartucho.

J.A. Gallego

Lo Mejor:
Sin duda alguna, la calidad de los gráficos.

Lo Peor:
Pocos luchadores y su lentitud en juego.

81%

Fuerza de choque

PROBOTECTOR

Konami

Arcade

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. :1

Continuaciones: 4

Password: No

Batería: No

Fases: 6

Hablar de juegos de acción refiriéndose a Konami equivale a hablar de «Probotector». Versiones para recreativa y para otras muchas consolas domésticas así lo demuestran.

Definirlo como un juego de acción sería faltar a la verdad; es **ACCIÓN** en estado puro. Es el típico juego que te hace subir la adrenalina hasta el límite mientras evitas que cientos de desenfrenados enemigos te acribillen a disparos. Vamos, no apto para cardíacos.

Lo sorprendente de todo esto es que a pesar de la relativa simplicidad de su desarrollo el conjunto tiene calidad como para derrochar.

En principio, el asunto se limita a manejar a un pequeño robot armado hasta los dientes a través de seis complicadísimas fases de desarrollo horizontal. Bastante vulgar ¿verdad?. Lo que ocurre es que los de Konami son especialistas en divertir y saben qué ingredientes añadir para convertirlo en una joya.

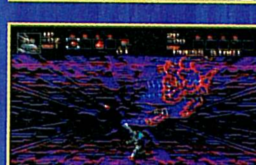
Para empezar, nada mejor que hacer agradable a la vista el juego mediante unos escenarios variados y llenos de detalles. Después, y para animar el ambiente, unos enemigos monstruosos empeñados en acortar nuestra preciosa vida. Y por último, unas gotas de aventura a la hora de escoger el camino que nos llevará al final del juego. Sazonamos todo con unas melodías marchosas y lo servimos frio. ¿Qué es lo que nos queda?. Pues un montón de horas de diversión comprimidas en un cartucho de 16 megas. ¿Alguien se apunta?



Monstruosamente malos

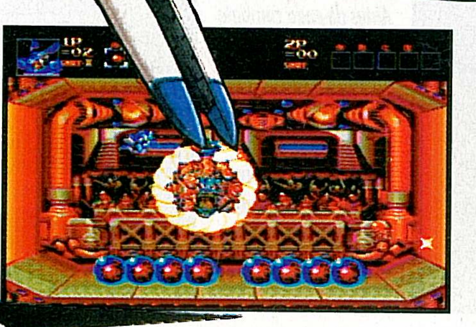
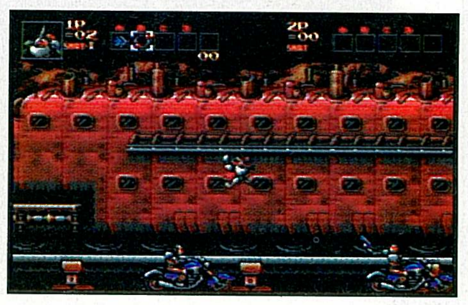








Si por algo destacan los enemigos que aparecen en «Probotector» es, sin duda, por su impresionante tamaño. En más de una ocasión nos las tendremos que ver con "angelitos" que ni siquiera caben en la pantalla.



Los Héroes más metálicos



El líder del grupo confirma su posición: gran velocidad y un buen armamento.



Un especialista en la lucha de guerrillas. Posee algunas armas de gran poder.



Más lento que los demás, pero cargado hasta arriba de armas superpoderosas.



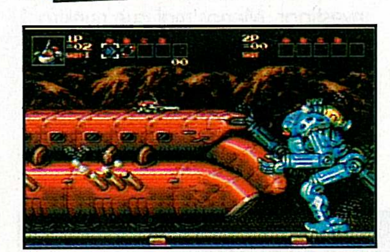
Pequeño pero matón. Flojea por arriba, pero en el combate no tiene rival.

Arma Total



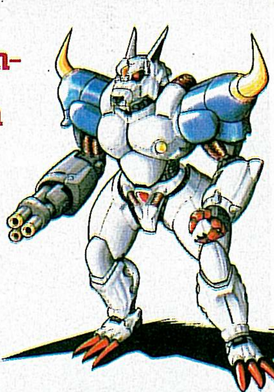


Un juego tan difícil como este requiere de ayudas para acabarlo. Los contenedores de armas son una de estas ayudas. Gracias a ellos, nuestro robot podrá escoger entre una gama de cuatro armas distintas y encontrar la más adecuada para cada enemigo.





Tras pasearse por otras consolas, por fin llega a Mega Drive, conservando intacta la cualidad que mejor le define: acción. De esta forma, Konami vuelve a superarse.





La gran cantidad de enemigos que hay en este cartucho nos obligará a estar siempre alerta y esperar cualquier sorpresa.





En determinados momentos del juego podremos escoger entre dos caminos. Dependiendo de cuál escojamos, atravesaremos unas fases u otras.

¿Probotector o Contra?





En el mercado japonés, «Probotector» aparece con el nombre de «Contra Hard Corps» y sustituye a los robóticos protagonistas por experimentados soldados humanos.



PROBOTECTOR

Gráficos 88
Sólo por ver unos enemigos como los que salen en Probotector merece la pena comprarse este cartucho.

Música 83
Dentro del apartado sonoro priman los efectos sobre las melodías, pero aun así no están mal.

FX 86
Impresionante repertorio de explosiones, tiros y golpes. Toda una sinfonía de efectos que acompañan la acción.

Movimiento 87
Ni un solo parpadeo, ni un tirón de pantalla. Suave y preciso, como debe ser.

Control 88
Los personajes responden al mando rápida y precisamente, aunque resulta difícil realizar disparos diagonales descendentes, con lo que ello tiene de malo.

Diversión 89
Si te gustan los juegos de acción trepidante, Probotector no te defraudará. Eso sí, la dificultad es alta y no te puedes despistar ni un momento.

OPINION:

Se llame Probotector, Contra o como sea, es indudable que este cartucho es uno de los mejores exponentes del género de acción desde el mismo día en que vió la luz hace ya más de diez años. El frenético desarrollo, el impresionante tamaño de los enemigos finales y el ligero toque de aventura (al poder elegir entre varios caminos a la hora de continuar el juego), hacen que jugar una sola partida sea imposible. Siempre apetece jugar otra más.

Roberto Lorente

Estamos ante un cartucho con una jugabilidad endiablada, una música de calidad y acción como para dar y tomar.

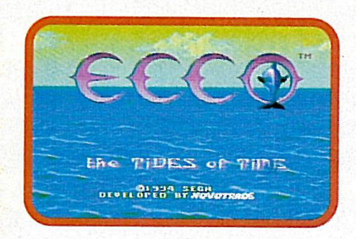
Javier Castellote

Lo Mejor:
Los impresionantes enemigos.
Los diferentes finales.

Lo Peor:
La dificultad es asfixiante.

89%

La vuelta de un héroe



Sega

Aventuras

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 1

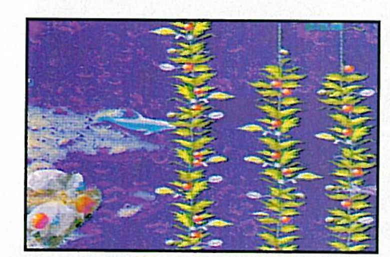
Cont.: Infinitas

Password: Sí

Batería: No

Fases: Un océano

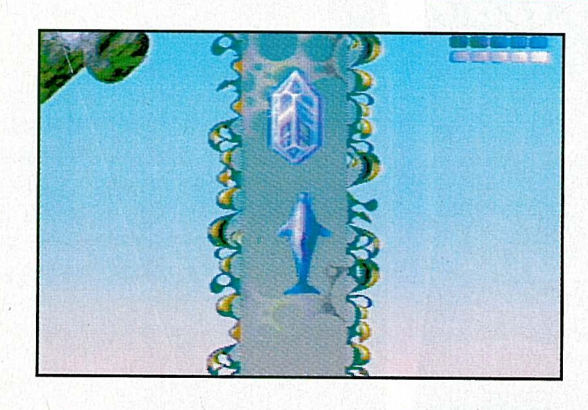
Los animales que habitan las profundidades marinas se las prometían muy felices desde la valerosa hazaña de Ecco. Acabar con la reina Vortex había sido complicado, pero ahora la paz estaba asegurada. O eso es lo que parecía... Aprovechando el tunel por el que Ecco y su manada escaparon de la colmena, la debilitada reina Vortex ha llegado hasta la tierra y se está recuperando en la seguridad de las simas más profundas. A medida que su fuerza aumenta, más y más animales comienzan a notar su presencia. Los gritos de peligro vueven a cruzar los mares. Es hora de volver a investigar. Menos mal que nuestro delfín favorito cuenta con un montón de viejos amigos que siguen dispuestos a ayudarle dando consejos y pistas. Claro que también hay otros conocidos de Ecco que no son tan agradables, como los tiburones, medusas, arañas de mar e hijos de la propia reina Vortex, que siguen complicando la exploración hasta niveles imposibles.



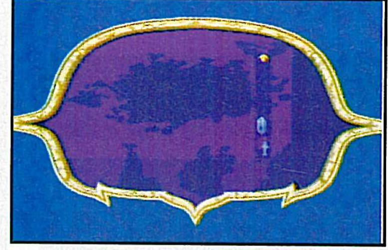
Los fondos marinos aparecen llenos de vegetación de alegres colores.



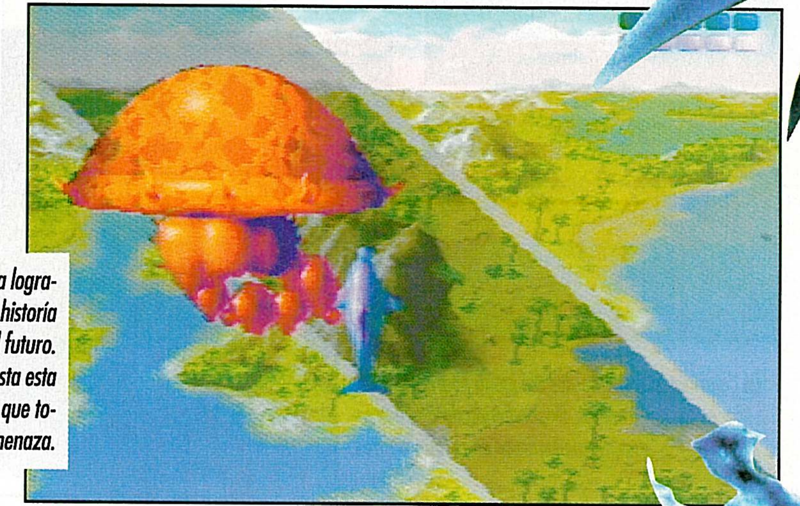
Los tiburones, viejos conocidos de Ecco, vuelven a complicar la vida a los animales del mar. Furiosas bandadas están al acecho.



ECCO II
THE TIDES OF TIME



El laberíntico desarrollo de las fases pondrá a prueba nuestro sentido de la orientación. Afortunadamente nuestro delfín posee un excelente sistema de sonar.



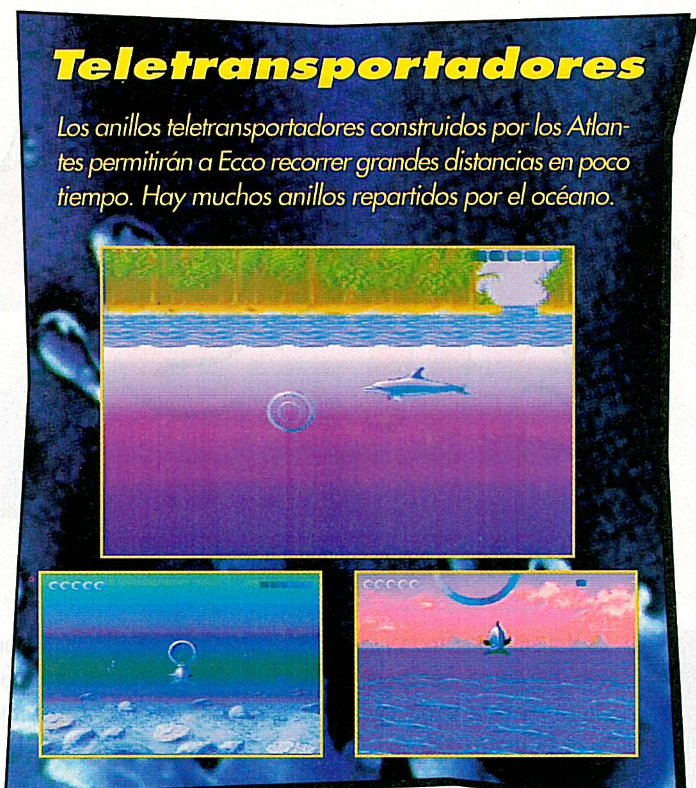
La malvada reina Vortex ha logrado cambiar el curso de la historia haciéndose un hueco en el futuro. Ecco deberá de viajar hasta esta época e intentar destruir lo que todavía es sólo una amenaza.



Los potentes saltos de Ecco le servirán para acceder a zonas donde no podría llegar a nado. En fases avanzadas, nuestro héroe submarino podrá transformarse en otros animales utilizando las metasferas.

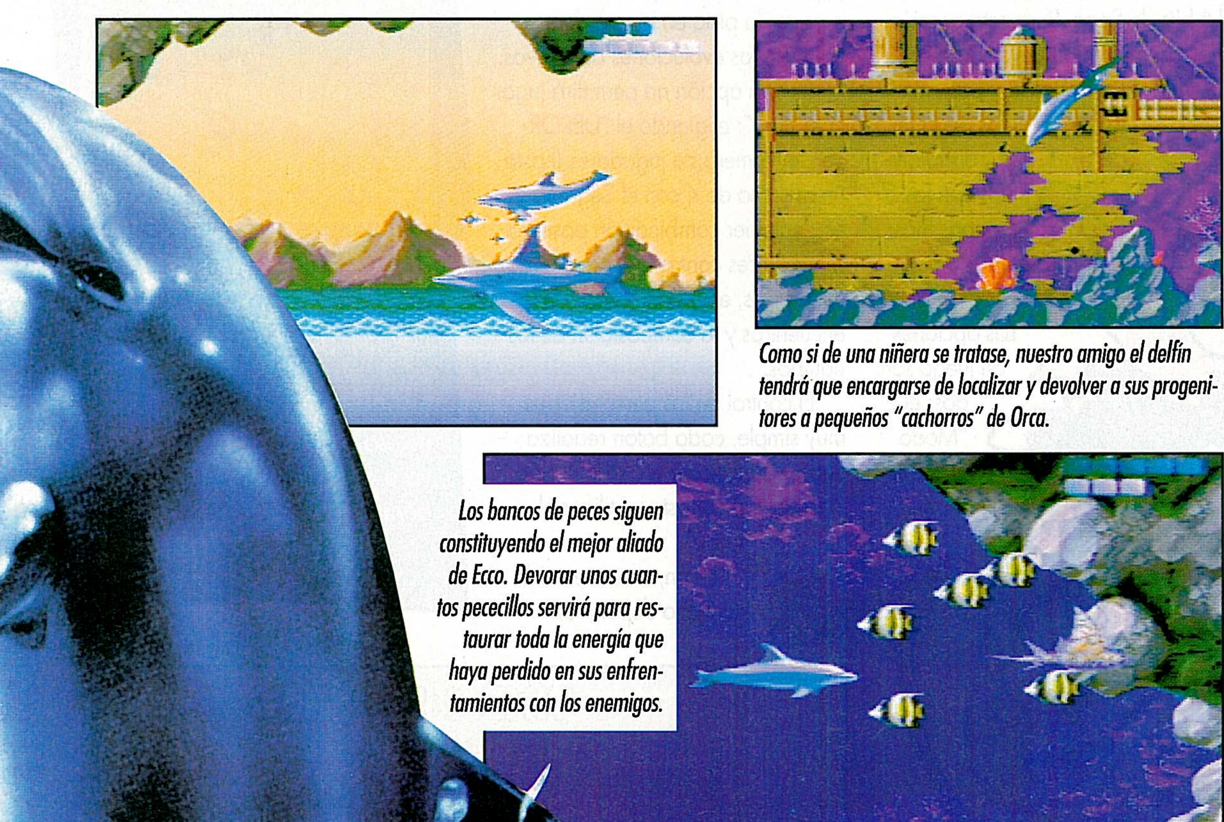


En un futuro lejano los delfines conseguirán dominar el arte de volar. Ecco se aprovechará de esta habilidad de sus primos para llegar a zonas complicadas.



Teletransportadores

Los anillos teletransportadores construidos por los Atlantes permitirán a Ecco recorrer grandes distancias en poco tiempo. Hay muchos anillos repartidos por el océano.



Como si de una niñera se tratase, nuestro amigo el delfín tendrá que encargarse de localizar y devolver a sus progenitores a pequeños "cachorros" de Orca.

Los bancos de peces siguen constituyendo el mejor aliado de Ecco. Devorar unos cuantos pececillos servirá para restaurar toda la energía que haya perdido en sus enfrentamientos con los enemigos.

Ecco the Dolphin II

Gráficos 89
Los efectos de luces y sombras son perfectos, lo mismo que los peces y demás animales.

Música 88
Las profundidades marinas se merecen una música tranquila y en Ecco II la hay en abundancia.

FX 87
Buen repertorio de "chapoteos", golpes, ecos y demás sonidos marinos.

Movimiento 90
De cero a cien en dos toques de pad. Los fondos se desplazan con una suavidad y una fineza extrema.

Control 87
Cuesta un poco hacerse con el control de Ecco, pero en general no plantea muchos problemas.

Diversión 90
A pesar de parecerse demasiado a otras aventuras anteriores, siempre resulta atractivo y jugable.

OPINION:

Ecco ya es toda una institución dentro de la casa del erizo azul. Este delfín ya se ha paseado por todas las consolas Sega existentes y amenaza con volver en las nuevas. Tantas apariciones acaban quemando a un personaje, a no ser que se incluya algo novedoso en cada entrega, y eso es precisamente lo que ofrece Ecco II: más de lo mismo pero mejorado. Más diversión, mejores gráficos, mejores texturas, nuevos enigmas por resolver. En fin, más horas frente a la televisión disfrutando pausadamente, sin prisas.

Roberto Lorente

El delfín de Sega sigue encandilando a grandes y pequeños, aunque su aventura podía haber sido más fácil.

Javier Castellote

Lo Mejor:
Los gráficos y el ambiente.
Unos maravillosos textos en castellano.

Lo Peor:
La dificultad es alta.

89%





Virgin

Deportivo

Megas: 8

Jugadores: 1 a 4

Vidas: -

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Juegos: 5

¡A jugaaar...!

Los famosos Tiny Toon vuelven a la carga. Recuperado con éxito el tesoro oculto de Buster, los dibujos más divertidos de la Warner repiten aparición en la 16 bits de Sega. Para esta ocasión nos reservan una nueva sorpresa igualmente entretenida y bastante más original: los deportes. Así, disfrutaremos con las 5 pruebas más divertidas de las olimpiadas ACME.

Las opciones de juego son dos: el "Modo Historia" nos permite (siguiendo un hilo argumental) participar en todas las pruebas. En él, tras cada victoria obtendremos un Password. Como contrapartida tendremos los mismos jugadores siempre y no podremos escoger la pista en la que desarrollar nuestras evoluciones deportivas.

La otra opción no permitirá jugar "por libre": eligiendo el "DEPORTE", el número de jugadores (hasta un máximo de 4 con el Segatap y en cualquier combinación posible: 4 jugadores contra la máquina, dos contra dos, etc), la duración de los encuentros y la composición de los equipos.

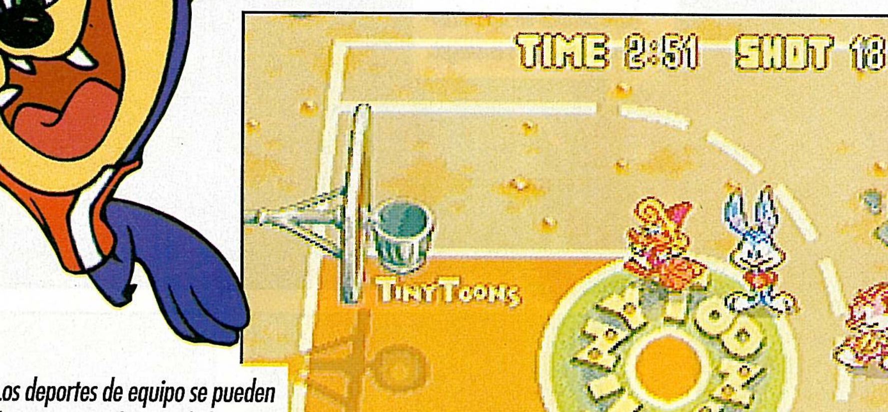
El control de los personajes es muy simple, cada botón reaaliza una acción: pasar el balón, tirar a portería o a canasta y utilizar el "turbo".

En fin, un entretenido cartucho deportivo.

Montana Hitting



El juego más simple de todos los disponibles en el cartucho. Sólo hay que golpear con un martillo a las cabezas que salgan por los agujeros. Fácil ¿verdad?. Pues de eso nada, porque Gogo Dodo va a complicarlo a base de tirar bombazos.



Los deportes de equipo se pueden disputar en cualquiera de los cinco escenarios disponibles. Cada uno tiene sus propias características.

Las encesto todas



Un deporte de altura para unos protagonistas de altura. Disfruta de un tres contra tres lleno de emoción, espectacularidad y diversión sin salir de casa. No te faltarán ni las "Cheerleaders" en los intermedios.

Fútbol marca ACME

El deporte rey toma un nuevo significado cuando estos locos personajes andan por medio. Un típico partido de cuatro contra cuatro puede convertirse en un desmadre en cuanto Buster y compañía empiecen a hacer de las suyas. Zancadillas, empujones, lanzamientos de yunque, etc. Todo vale con tal de plantarse en solitario ante el portero rival. ¡Es la guerra!.





Son simpáticos, divertidos, entretenidos y conseguirán que pasemos un buen rato, ¿qué más se puede pedir a un cartucho?, ¿Jugabilidad a pares?, pues éste la tiene hasta para cuatro jugadores.

¡¡Vaya Historia!!

El modo historia es una opción más a tener en cuenta. En él podremos seguir de cerca a nuestros amigos durante un día cualquiera en la "Loonyversidad". Los diferentes retos lanzados por Max Montana serán la excusa perfecta para participar en todas las pruebas.





Carreras de Obstáculos





Si estáis dispuestos a sufrir en serio, lo mejor es que optéis por la carrera de obstáculos. El objetivo no es llegar primero, sino realizar la vuelta más rápida al circuito. Algo ciertamente complicado debido al montón de trampas que hay.

Bolos



El juego perfecto para descansar de los esfuerzos anteriores. Aquí no hace falta moverse mucho ni luchar por la posesión del balón. Basta con tener algo de puntería y mucha suerte. El resto dependerá de vuestra habilidad.



Acme All Stars

Gráficos 87
Sin ser una maravilla, recrean perfectamente el ambiente de los dibujos animados de la Warner Bros.

Música 86
Las famosas melodías de la Warner han sido adaptadas con algún que otro apuro técnico (son excesivamente metálicas).

FX 81
Pocos y efectivos, pero suficientes para recrear adecuadamente la atmósfera de juego necesaria para cada deporte.

Movimiento 89
Se echan de menos algunos planos extra de animación para hacer más fluido el movimiento.

Control 89
Sencillez de manejo y rápida respuesta, que sumados a una gran variedad de movimientos hacen muy dócil el cartucho.

Diversión 93
Con tres amigos más, el cartucho adquiere la categoría de joya.

OPINION:

Los locos personajes de la Warner han cambiado de juego, pero no por ello han dejado de resultar divertidos. Puede que un primer vistazo nos engañe y pensemos que estamos ante un juego para niños, pero tras unas cuantas partidas cualquier "jugón" experimentado hallará motivos suficientes como para repetir. La verdad es que atractivos no le faltan, tiene varios juegos en uno y ofrece la posibilidad de conectar el Segatap y disfrutar en multitud, ¿qué más se le puede pedir?.

Roberto Lorente

Un cartucho entretenido y muy jugable, con argumentos suficientes para atraer a una gran mayoría que disfrutará de lo lindo.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
La gran cantidad de diversión que contiene.

Lo Peor:
El desarrollo de los diferentes juegos es excesivamente simple.







TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Virgin

Estrategia-Acción

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 1

Continuaciones: 0

Password: Sí

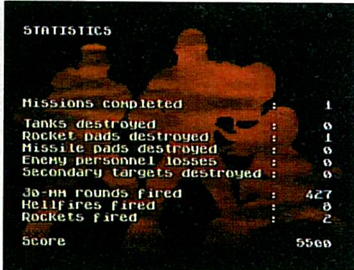
Batería: No

Misiones: 10

La amenaza roja

Nos sorprendieron con Subterranea, un magnífico juego de estrategia que gozaba de unos gráficos sorprendentes y una alta jugabilidad. Éste, era su primer título para la 16 bits de Sega y la compañía atiende al curioso nombre de Zyrinx, emparentada muy de cerca con Zyristian, la nación que busca un enfrentamiento nuclear en este peculiar juego (¿será que ellos también quieren invadir el mercado?). Muy parecido al producto Strike de EA, el juego te pondrá a los mandos de un helicóptero con el que tendrás que realizar una serie de misiones en vistas a evitar la invasión de Zyristan. Por el camino recogerás munición, fuel y podrás reparar el aparato. De gran calidad gráfica, y excepcional jugabilidad, Zyrinx ha creado un producto que muestra unas animaciones y unos escenarios que poseen una tridimensionalidad absoluta. Además de mostrar una gama de objetos móviles con una gran cantidad de cuadros de animación, como por ejemplo el helicóptero protagonista de la historia, que será pilotado por vosotros. En cuanto al desarrollo de la historia, es posible encontrar fases aéreas, junto con misiones en tierra, llevadas a cabo por cualquiera de los especialistas del grupo: tres mercenairos preparados para llevar a cabo cualquier misión, por dura que ésta sea. Así que vosotros sois la única esperanza para evitar este terrible enfrentamiento nuclear entre naciones, ¡y sólo tienes 24 horas!.





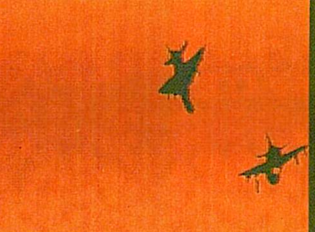


Pulsando el botón START se accede a un completo menú que os mostrará la información que deseéis sobre la misión en curso, así como de los objetivos en tierra.





DICTATOR DECLARES NUCLEAR WAR



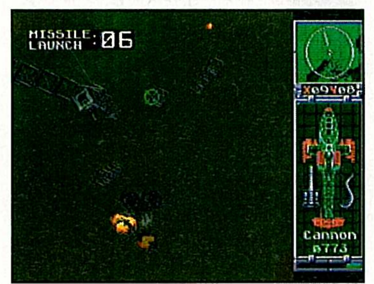
YOU HAVE 24 HOURS

El Apache



El AH-64B Apache está equipado con un potente cañón y tres tipos de armas dirigidas: misiles Stinger para objetivos aéreos, misiles Hellfire para objetivos terrestres y cohetes para batidas a discreción.

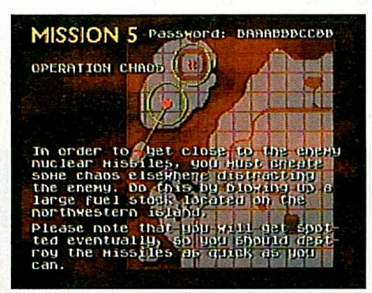


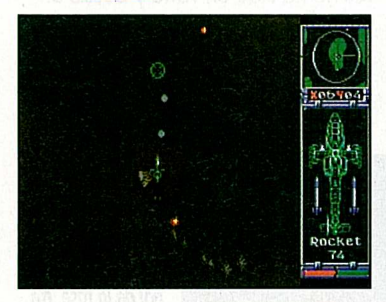


Con un helcóptero armado hasta los dientes y unos mercenarios que te seguirán hasta la muerte, «Red Zone» te propone un viaje al infierno nuclear.





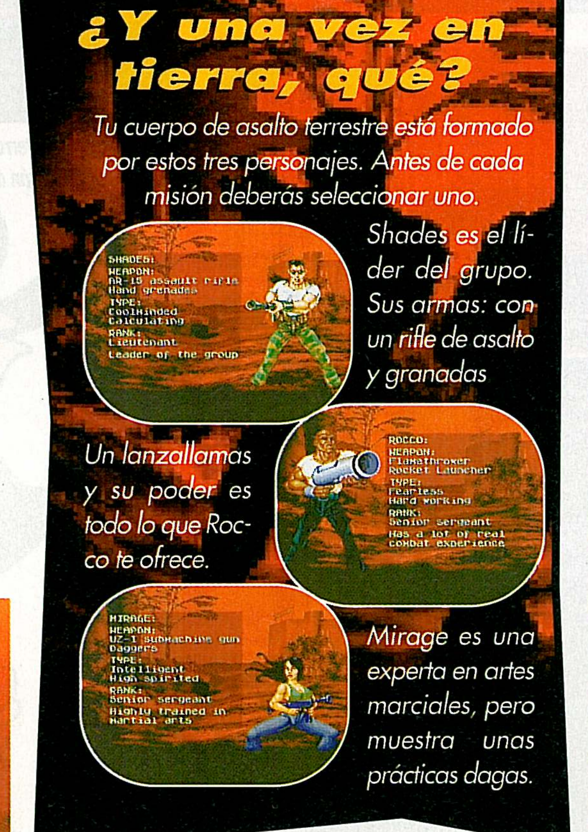






En las misiones terrestres te enfrentarás a soldados enemigos, pero podrás recoger munición y objetos que te devolverán la energía.

Esta secuencia pertenece a la introducción del cartucho: vídeo a toda pantalla en tiempo real (FMV), sin pérdidas de calidad ni de velocidad; si bien es cierto que la paleta de colores es muy reducida.



¿Y una vez en tierra, qué?

Tu cuerpo de asalto terrestre está formado por estos tres personajes. Antes de cada misión deberás seleccionar uno.

Shades es el líder del grupo. Sus armas: con un rifle de asalto y granadas

Un lanzallamas y su poder es todo lo que Rocco te ofrece.

Mirage es una experta en artes marciales, pero muestra unas prácticas dagas.

Red Zone

Gráficos 94
La gran cantidad de planos de scroll le confiere un aspecto increíblemente tridimensional. La introducción es alucinante, FMV (Full Motion Video) en un cartucho.

Música 88
Demasiado parecida a la de «Subterranea», pero acorde con el ritmo del juego.

FX 90
Explosiones reales, disparos que se sienten cercanos. Ponen el punto exacto para realzar la acción.

Movimiento 92
Aunque haya gran cantidad de objetos en pantalla, la Mega Drive no se enlentece.

Control 87
Cuesta hacerse a la peculiar forma de pilotar el Apache, pero una vez en marcha, todo resuelto. En las misiones terrestres el movimiento podría ser más variado.

Diversión 91
Es difícil, pero el sistema de passwords hará que vuelvas a él una y otra vez.

OPINION:

Zyrinx nos ha vuelto a sorprender por la excelente calidad gráfica y sonora de sus cartuchos. Las tecnologías actuales de programación permiten, además, que la intro de este cartucho sea vídeo real a toda pantalla. Al mismo tiempo posee una gran historia que te obligará a tomar parte desde el principio con todas las de la ley. En el lado negativo encontramos problemas con la excesiva dificultad y la peculiar forma de moverse de estos mercenarios terrestres. Sin embargo, ofrece los valores suficientes como para entretener durante mucho tiempo.

Oscar del Moral

Fascinante desde el punto visto gráfico, mortal en términos de jugabilidad, pero agobiante en cuestión de dificultad.

Javier Castellote

Lo Mejor:
La profunda historia y los apabullantes gráficos de los que hace gala.

Lo Peor:
Excesivamente difícil.

92%



Konami

Estrategia - Arcade

Megas: 8

Jugadores: 1

Vidas: 5

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

Fases: 6

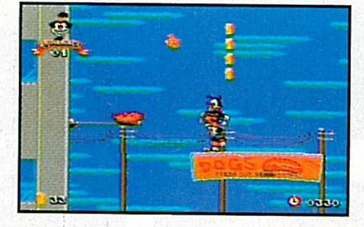
La unión hace la fuerza

ANIMANIACS

Steven Spielberg es el rey Midas de este siglo. Todo cuanto toca se convierte en un éxito multitudinario en cuestión de meses. «Animaniacs» es un claro ejemplo de esto. Muy poco tiempo después de aparecer en televisión, Konami ya les ha dedicado un cartucho enterito. Siendo tan divertidos como son, el juego que debían de protagonizar no podía ser muy aburrido, por eso «Animaniacs» ha sacrificado algunos aspectos técnicos para centrarse en la diversión. Os podemos asegurar que el trabajo de los programamdores no ha sido en vano y desde el mismo argumento hasta el último de los enemigos, todo está pensado para hacer disfrutar.

La historia comienza cuando nuestros amigos se cuelan en los estudios de la Warner Bross con la intención de recoger cuantos objetos puedan para su tienda de recuerdos. Los problemas vendrán de la mano del vigilante, ya que no está dispuesto a permitir la entrada a estos "gamberros". Así, entre huidas precipitadas, enfrentamientos directos con Ralph (el guardia de seguridad), resolución de problemas de lógica y plataformas varias, nuestros amigos deberán recorrer los cuatro platós de rodaje recolectando el objeto que se oculta en cada uno de ellos. Para lograrlo, los Animaniacs deberán actuar en equipo, relevándose para aprovechar sus habilidades.

Conecta tu Mega Drive, la aventura está a punto de comenzar en un juego realmente "de cine".



La cooperación entre los tres protagonistas es vital para llegar al final de la fase. No hay que dudar en cambiar de héroe.



Resortes ocultos, interruptores, palancas y demás mecanismos, nos obligarán a estrujarnos las neuronas.

«Animaniacs» es un juego para «cinéfilos». Cualquier aficionado al séptimo arte descubrirá sin problemas montones de homenajes a películas famosas. La guerra de las galaxias es una de ellas.









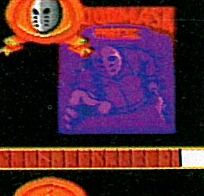
Este pequeño mapa de la zona de juego os permitirá controlar mejor los movimientos de vuestra particular panda de amigos.





Películas para todos

Colarse en los estudios ha sido relativamente fácil. Ahora comienza lo complicado: recoger objetos para la tienda de los «Animaniacs». Aquí podéis ver los cuatro primeros, pero cuando ya los tengáis, veréis como hay más.

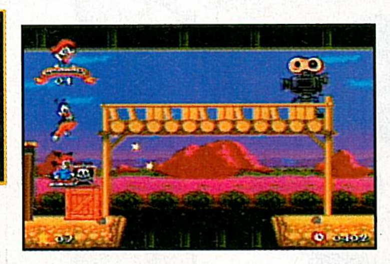






Gente tan simpática como esta os esperará en cada final de fase. Vuestro principal enemigo será el vigilante de los estudios, pero como podéis ver, también habrá otros.

Konami ha reproducido fielmente las andanzas de estos dibujos animados de la Warner Bross, su carácter alegre invade nuestras pantallas en un homenaje al interesante mundo del cine.



Tres eran tres

Estos tres amigos se compenetran perfectamente. Yakko es la fuerza bruta y se encarga de mover objetos pesados, mientras que Wakko abre camino a base de martillazos. Por último, Dot es la especialista en ganarse el corazón de los enemigos lanzándoles besos.



El saloon está muy concurrido esta noche. Un nuevo grupo de baile está actuando, para deleite de los espectadores.



Animaniacs

Gráficos 85
Simpáticos y desenfadados. Tanto los protagonistas como los variados escenarios son de gran calidad.

Música 86
Perfectamente adaptada a la acción. Variedad y calidad en cada fase.

FX 84
Incluyen todo el repertorio propio de los dibujos animados.

Movimiento 86
Los personajes se mueven muy suavemente y las animaciones incluyen grandes dosis de buen humor.

Control 83
El control es sencillo y solamente "flojea" un poco al cambiar de personaje por la lentitud de la acción.

Diversión 89
Las grandes fases y la posibilidad de combinar las habilidades de cada personaje, resultan de lo mejor del juego.

OPINION:

«Animaniacs» es un curioso cartucho que sorprende desde la primera partida. Sus simpáticos personajes contribuyen a ello, pero es el mismo desarrollo el que más sorpresas depara. Combinar las plataformas clásicas con un toque de estrategia para aprovechar las habilidades de los personajes, es un gran acierto que se aprecia sobre todo en el alto grado de jugabilidad. Esto unido a lo bien conseguido que está el aspecto estético, hacen de »Animaniacs« un juego que merece la pena tener.

Roberto Lorente

Los tres graciosos personajes, con su especial simpatía, ayudan a crear un fabuloso y jugable cartucho.

J. A. Gallego

Lo Mejor
Poder cambiar de protagonista cuando así lo deseemos.
La variedad y belleza de las fases.

Lo Peor
La dificultad de algunas de las fases.

88%

Konami

Arcade

Megas: 8

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 5

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 4

Password: Sí

Batería: No

Fases: 8

Es tiempo de héroes

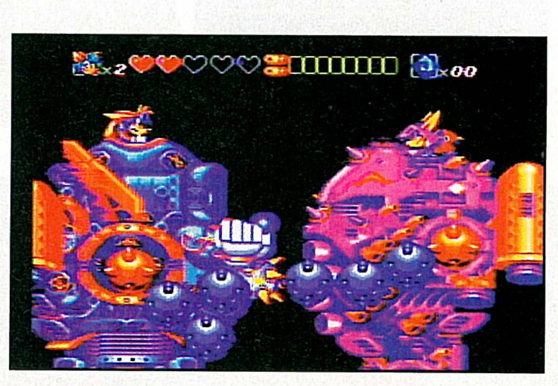
SPARKSTER

Hasta el año pasado por estas fechas, muy poca gente sabía lo que era una zarigüeya. Pero entonces ocurrió algo que vino a cambiar esta situación. Los chicos de Konami nos mostraron lo bien que lo podíamos pasar con las aventuras de uno de estos bichos. Era el mes de Septiembre de 1993 y acababa de nacer un héroe llamado Sparkster. El cartucho en cuestión se llamaba «Rocket Knight Adventures» y era un derroche de imaginación, calidad gráfica y entretenimiento. Hoy, apenas 15 meses después de aquel feliz acontecimiento, la zarigüeya aventurera vuelve a la carga.

El motivo de esta "reentre" no es otro que acabar el trabajo empezado. Si en la anterior aventura de Sparkster el objetivo era rescatar a la princesa Shelly, en esta el malvado mago negro de los Gedol ha puesto precio a nuestra cabeza (bueno, a la de Sparkster) y la única forma de librarnos de un cruel destino es acabar con el hechicero.

Menos mal que en este año y pico transcurrido nuestro amigo marsupial ha estado ensayando algunas técnicas nuevas que nos van a venir muy bien cuando llegue el momento decisivo. Una de estas novedades es un impresionante ataque rodante que va a traer por la calle de la amargura a los montones de enemigos que pululan por las ocho fases del juego. Otra (sin duda la más importante) es la mejora en el sistema de control del cohete que permite realizar maniobras más espectaculares de una forma más sencilla. Esto por lo que se refiere al protagonista, porque los decorados también han sufrido un retoque, convirtiéndose en trece preciosos fondos multicolores con varios planos de scroll que alegrarán la vista al jugón más exigente.

En fin, visto el percal, mucho nos tememos que con Sparkster de compañero no habrá tiempo para el aburrimiento.



Una de las fases más simpáticas y a la vez originales del juego es esta que podéis ver en la imagen. Sparkster se "motoriza" y se enfrenta a puñetazos contra otro monstruoso robot que tiene por piloto a un extraño personaje.





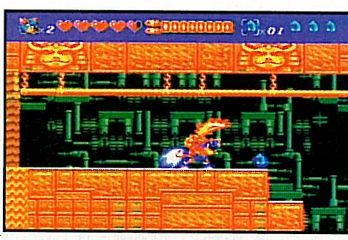
Algunas fases del juego abandonan el clásico avance horizontal por otro automático que complica un poco más su realización.



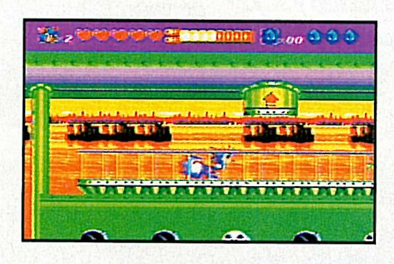


Las gemas de la esquina superior derecha funcionan igual que una máquina tragaperras. Si conseguimos tres figuras iguales obtendremos ese ítem de regalo.



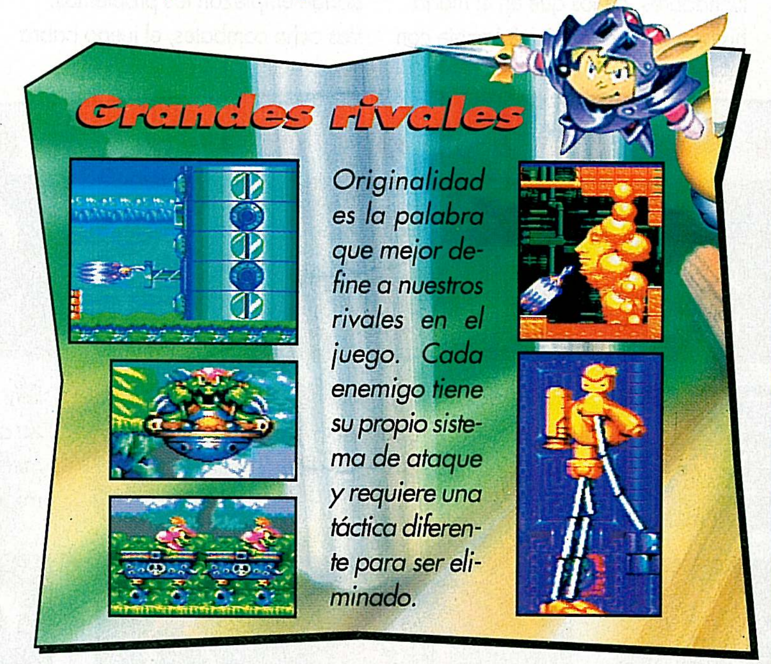


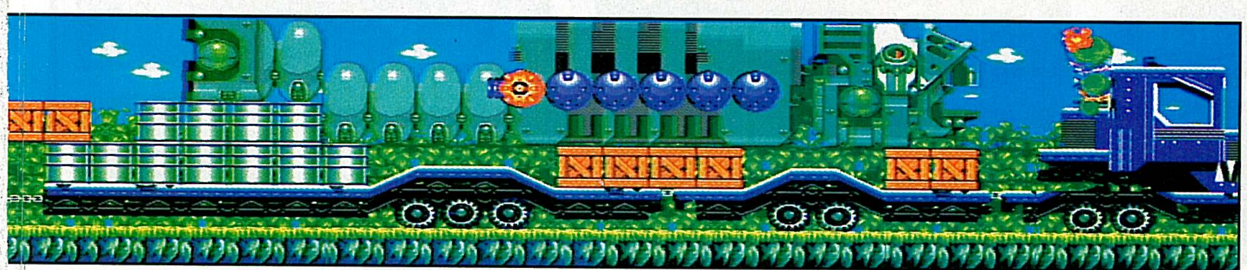
La cola prensil de las zarigüeyas les permite colgarse boca abajo. Sparkster aprovecha muy bien esta cualidad.



La potencia del cohete es muy útil para realizar ataques ultraveloces.

El simpático y peculiar caballero del cohete vuelve, en una nueva aventura que le obligará a poner en práctica todo lo que ha aprendido desde su primera aparición.





Sparkster

Gráficos 83
Los escenarios sorprenden por su variedad y colorido. El protagonista es tan bonito como simpático.

Música 84
Cuanto más se escuchan las melodías más recuerdan a las de la saga Sonic.

FX 82
Efectos variados y bien resueltos. No notarás su presencia a menos que los oigas en el menú de opciones.

Movimiento 85
Sparkster ha mejorado mucho en este aspecto. Los escenarios se mueven mucho más suavemente, mientras que la zarigüeya rivaliza perfectamente con el famoso erizo azul.

Control 82
La respuesta al pad es rápida. Las evoluciones aéreas del protagonista son algo más complicadas de realizar que las terrestres.

Diversión 85
La gran extensión de las fases aseguran muchas horas de entretenimiento. La dificultad va desde un grado medio hasta la complicación más desesperante.

OPINION:

La mascota de Konami es lo que es gracias a unos cartuchos que explotan la simpatía del protagonista y que resultan agradables de ver. Técnicamente no son innovadores (apenas necesitan 8 megas de información), pero su éxito reside precisamente en eso: saber como hacernos disfrutar sin complicaciones, lo que en los tiempos que corren ya es garantía más que suficiente.

Roberto Lorente

Un juego brillante y lleno de colorido, lástima que el scroll te atrape en algunas de las extensas fases.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
Las grandes fases repletas de escenarios diferentes.

Lo Peor:
El scroll en algunas fases.

83%



Banpresto

Lucha

Megas: 16

Jugadores: 2

Vidas: Tiempo

Niv. de Dif. : 10

Contins: Infinitas

Password: No

Batería: No

Luchadores: 12



Vuelve la Ranger manía

Pasaron por estas páginas el mes pasado, pero Banpresto ha reprogramado el cartucho y nos encontramos ante un juego mejorado en casi todos los aspectos, pero que sigue adoleciendo de algo muy necesario: algo que nos lleve a volver a él continuamente. Veamos porqué: hay doce luchadores, de los que en el modo historia contaremos inicialmente con cinco (los Power Rangers: verde, azul, rojo, rosa y amarillo, a los que más tarde se unirá el verde). Según vaya avanzando el juego nos veremos en la necesidad de ponernos a los mandos del Megazord (es un decir, puesto que se maneja como si fuera otro luchador más) y posteriormente podremos optar entre éste o el Dragonzord. Pues bien, aquí es donde empiezan los problemas: tras ocho combates, el juego habrá terminado, dejándonos con la miel en los labios justo cuando empezábamos a divertirnos, porque hay que reconocer que una vez que te haces al control (cosa que es muy sencilla, por cierto) el juego es simpático. En el modo versus la historia cambia, cosa que es lógica, y la diversión sube a un límite muy alto. En fin, será una oportunidad única para revivir las aventuras de los televisivos Power Rangers.

Un equipo muy unido



Trini es una de las dos mujeres del grupo, su vuelo giratorio infligirá daño al contrario.

La Ranger rosa posee un arco que una vez desplegado dispara flechas de fuego

Billy es rápido y su lanza acabará por hacer mella en todos los enemigos del juego.

En un principio aliado de Rita Repulsa, después se unirá a los Power Rangers.

Jason muestra un golpe especial con patada en el aire, además de su pistola.

Con su golpe giratorio, Zach puede acabar con los enemigos sin problema alguno.



Debajo de las barras de energía hay un indicador que os mostrará la violencia con la que podéis golpear al enemigo, cuanto más llena esté, más fuerte será el golpe.



Dobles

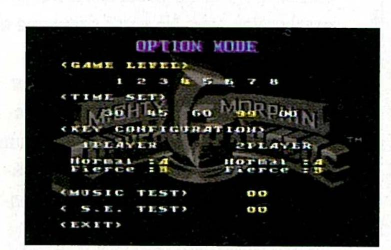


Para no perder puntos frente a la competencia ofrece un modo para dos jugadores, con selección de todos los luchadores.

Parece que Banpresto no estaba muy conforme con la anterior versión de los Power Rangers y ha decidido reprogramarlo en su totalidad. La verdad es que era necesario; el resultado sí que hace honor a la fama y popularidad de sus protagonistas.



Cualquiera de los Power Rangers mostrará de esta forma tan gráfica su alegría por haber ganado un combate.

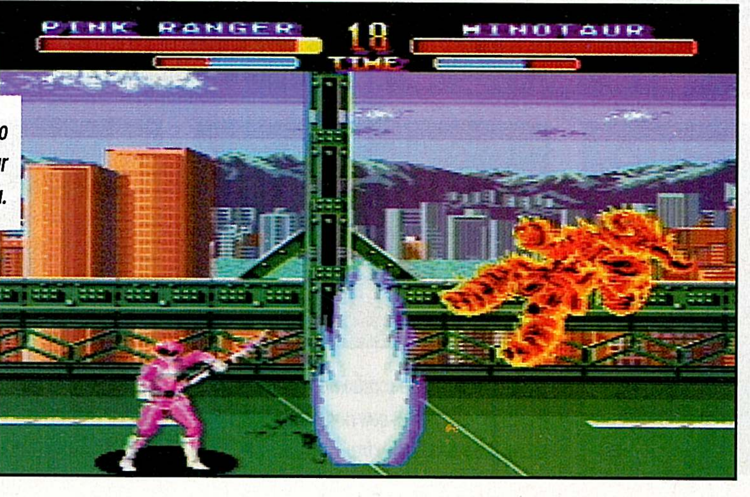


Entre combate y combate podréis observar unas escenas (estáticas, pero digitalizadas de la tele) que os mostrarán el argumento de la serie, además de ser una introducción a los acontecimientos.





Cada uno de los Power Rangers posee un movimiento o arma especial, en el caso de Kimberly es un espectacular arco que despliega en toda su magnitud en la pantalla.





Power Rangers

Gráficos 78
Escenarios con tres planos de scroll y de caracter variado. Pero poquita cosa más.

Música 79
Pasaría desapercibida sino fuera por la epsadez de las melodías..

FX 82
Efectos variados y bien resueltos. Su presencia no se nota.

Movimiento 83
Una de las mejoras más notables: figuras de gran tamaño y fluido movimiento. Lástima que la animación sea pobre.

Control 84
Golpes fáciles de realizar, pero repetitivos y no muy variados.

Diversión 79
Puede ser divertido llegar al final con cualquiera de los Rangers, pero una vez que has cogido el truco al correspondiente golpe especial, acabas aburriéndote.

OPINION:

Banpresto ha reprogramado el cartucho y nos ha sorprendido gratamente. Nos encontramos entonces con un juego que posee las mismas virtudes que el anterior en cuanto a la aparición de los héroes de la serie, pero que además gana puntos en todos sus apartados. Los Rangers poseen una buena animación, pero una gama más bien limitada de golpes: puñetazo, patada, salto, golpe especial y disparo de arma. Si a esto unimos que con el golpe especial de alguno de ellos es posible acabar con los enemigos sin que te toquen, tenemos un juego que se acaba en dos patadas. A pesar de todo, es entretenido y a seguro que te divertirás con él.

O. del Moral

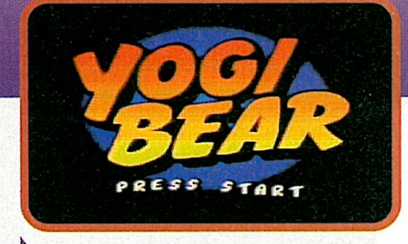
No es un cartucho espectacular, ni sorprende por sus gráficos, pero divierte.

Javier Castellote

Lo Mejor:
La posibilidad de revivir las aventuras de los Power Rangers..

Lo Peor:
Excesivamente corto y falto de aquello que lo convertiría en un buen cartucho.





Gametek • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif.: 0 • Cont.: En el juego • Fases: 20

El oso más goloso

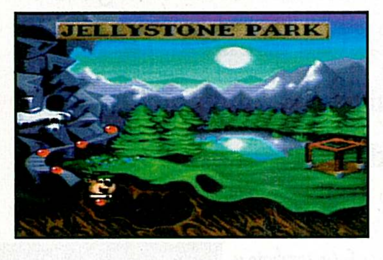
Yogi Bear

La paz del famoso parque de Yellowstone está en peligro. Una grotesca construcción amenaza con situarse dentro del bosque destruyendo la tranquila vida de los animales. No hay más remedio que tomar cartas en el asunto: ¡hay que evitarlo como sea!. El elegido para tal misión tiene que ser alguien respetado dentro del bosque y que no tenga miedo a lo que le espera... Como no se ha encontrado a nadie que reuna estas características, la elección ha sido el pobre Yogi, que casualmente pasaba por allí. Su misión va a ser atravesar 20 peligrosas fases, repartidas en cinco mundos con el objetivo final de paralizar la contrucción del edificio de la discordia.

Las dificultades que se va a encontrar nuestro amigo el oso incluyen plataformas móviles, laberintos y un montón de peligrosos enemigos que tienen como único objetivo fastidiar a Yogi. Contra todo esto solo cabe una posibilidad: usar la cabeza y el cuerpo. La primera para escoger el mejor camino y el segundo para aplastar a tanto indeseable que anda suelto por ahí.

Sabemos que no va a ser fácil, pero con vuestra ayuda no hay nada imposible ¿o no?.

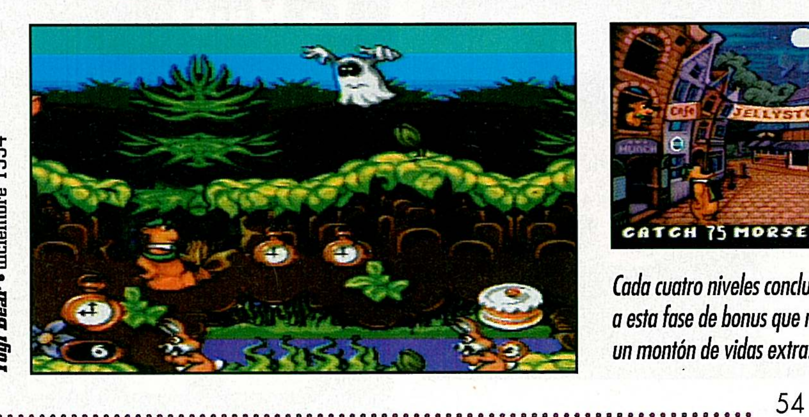




Los relojes recogidos durante los niveles nos serán cambiados por segundos a la hora de entrar en las fases de bonus. En ese tiempo habremos de localizar los premios.



El bosque ya no es lo que era, hasta los inofensivos peces son ahora peligrosos.





Cada cuatro niveles concluidos, accederemos a esta fase de bonus que nos proporcionará un montón de vidas extra.



Gráficos 79
El protagonista está reflejado con toda su simpatía, pero los decorados son demasiado parecidos unos a otros.

Música 75
Demasiado repetitiva como para resultar agradable. Las "tonadillas" son muy escasas.

FX 73
Los efectos son pocos y reflejan la austeridad general del cartucho.

Movimiento ...72
El scroll es muy suave. Yogi tiene una animación escasa, pero da el pego.

Control 78
El control es total con el pad y un solo botón. Desplazarse no requiere maniobras complicadas.

Diversión 75
Si uno no es muy exigente, puede encontrar muy entretenido el juego.

OPINION:

En esta ocasión, Yogi me ha dejado un poco frío. Quizá sea porque desde siempre Yogi fue uno de mis personajes favoritos, pero al ver el cartucho me esperaba algo más. No voy a decir que el juego sea malo, que no lo es, lo que ocurre es que teniendo en cuenta los últimos lanzamientos, «Yogi Bear» resulta demasiado simple de concepción y de realización. Para un jugador menos exigente, «Yogi Bear» puede suponer una agradable sorpresa.

Roberto Lorente

74%



Psygnosis • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 7 • Niv. de Dif.: 4 • Cont.: Infinitaso • Fases: 15

Second Samurai

Duelo en el más allá

Cuenta un famoso dicho que segundas partes nunca fueron buenas. Desgraciadamente, en el caso de Second Samurai esta aseveración no puede ser más cierta. Argumentalmente este cartucho sigue la línea de su predecesor («First Samurai») y cuenta las aventuras de un Samurai que debe de rescatar las almas de sus conciudadanos que han sido encerradas en vasijas por un malvado diablo. Habrá que localizarlas y romperlas. Para defendernos de los enemigos contamos con nuestros conocimientos en artes marciales y con armas situadas en el camino. «Second Samurai» no se distingue por la calidad gráfica del personaje: resulta algo limitado de movimientos y sus saltos carecen del dinamismo necesario para convencer.



El modo dos jugadores no ha sido muy cuidado en este cartucho, de tal manera que si uno de los dos protagonistas pierde una vida, se ha de repetir la fase de nuevo.

El acompañamiento musical resulta agradable y constituye uno de los mejores elementos del juego. Mención aparte se merece el modo dos jugadores. La extraña disposición de los dos personajes en planos distintos es una característica que no contribuye demasiado a aumentar la diversión. Sin embargo, lo mejor, con diferencia, está en los enemigos finales, todo un derroche de imaginación.



Esta pared de energía nos impedirá continuar nuestro avance. Para eliminarla habrá que romper todas las vasijas del nivel.



Estos aspirantes a King Kong intentarán por todos los medios hacernos fracasar en nuestra difícil misión.



Una de las fases más originales del juego es la que podéis ver en la imagen. En ella cabalgaremos sobre un curioso dinosaurio. La misión seguirá siendo liberar de su encierro a las almas de nuestros conciudadanos.



Gráficos 80
El colorido y la variedad de las fases justifican por sí solos la nota.

Música 85
Buenas melodías que se adaptan correctamente a la acción. El repertorio es amplio y no resultan monótonas.

FX 82
Recogen un poco de todo: explosiones, golpes, gritos, etc. No son una maravilla, pero se trata de ambientar.

Movimiento ...79
La suavidad domina los desplazamientos, aunque los saltos del protagonista son demasiado estáticos.

Control 70
Dominar al personaje no es complicado, pero acertar con nuestros puñetazos en los enemigos es otra historia.

Diversión 74
Las primeras partidas entretienen, pero a la larga resulta un poco monótono.

OPINION:

La sensación que he tenido con «Second Samurai» ha sido contradictoria. Por una parte, y tras unas primeras partidas llenas de agradables sorpresas, he llegado a pensar que estaba ante un buen juego. Lamentablemente, a la larga, es un juego que se hace algo repetitivo. No es que los escenarios sean monótonos, y siquiera la acción lo es, pero siempre acabas una partida con la sensación de que te falta algo.

Roberto Lorente

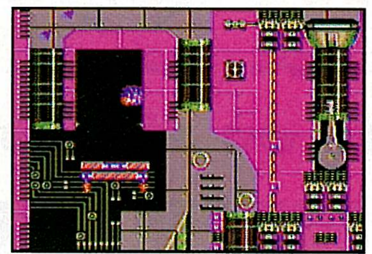


Sega • Pinball • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif.: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 4 mesas

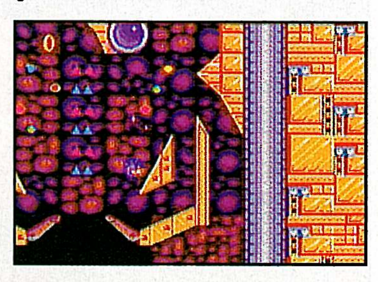


Rodar y rodar

Tras su paso por la 16 bits y por la Game Gear, «Sonic Spinball» llega ahora hasta la Master System manteniendo la misma originalidad en el planteamiento. Sacar a nuestro bienamado Sonic de sus tubos y sus plataformas ha sido una estupenda idea que demuestra la versatilidad de esta mascota. Eso sí, el eterno enemigo del erizo azul continua apareciendo por todas partes y fastidiando todo lo que puede. En fin, centrándonos en el juego, diremos que esta vez Sonic se ha convertido en una bola de pinball para poder llegar hasta el malvado Dr. Robotnik y arrebatarle todas las gemas del caos. El problema es que se esconde en el último piso de un enorme volcán transformado en mesa de pinball y que por medio ha dispuesto un laberíntico recorrido lleno de obstáculos y subniveles. Para pasarlos será necesario recoger las tres gemas del caos que se esconden en cada nivel y evitar el ataque de los secuaces del malvado doctor.



La habilidad de Sonic para moverse andando en cuanto tiene ocasión es muy útil para llegar hasta sitios inaccesibles.



Cada vez que ascendamos un nivel del volcán tendremos ocasión de demostrar nuestra habilidad en una fase de bonus llena de suculentas ventajas, como continuaciones o anillos.



Gráficos 83
En la línea del más clásico Sonic de plataformas.

Música 79
Nada destacables a pesar de ser variadas. Simplemente cumple.

FX 78
Efectos típicos de una mesa de pinball y poco más.

Movimiento ...76
La Master tiene demasiados problemas para seguir al veloz erizo.

Control 79
Extraño en las primeras partidas pero con un poco de paciencia.....

Diversión 80
Si te gustan los pinball y la mascota de Sega, llegarás a divertirte mucho.

OPINION:

La Master System es una consola de ocho bits con ciertas peculiaridades. Una de ellas es su forzado scroll y «Sonic Spinball» se ha encargado de recordárnoslo. Exceptuando este pequeño problema, este cartucho es lo suficientemente original como para merecer al menos una prueba.

Roberto Lorente

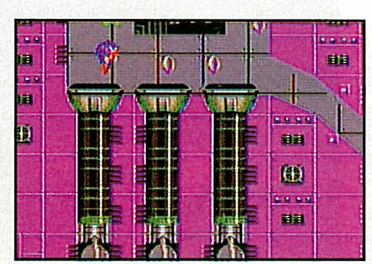




¿Qué es Sonic sin un Dr. Robotnik al que enfrentarse?. En este cartucho, y a pesar de ser un pinball, tendremos que eliminar de nuevo al malvado doctor.

Sonic nos muestra una nueva faceta de su personalidad. Seguro que en el colegio era un poco "pelota" con el profesor.





Aquí podéis ver una de las famosas gemas del caos. Tres de estas joyas se hayan ocultas en cada subnivel.

Codemasters • Inteligencia • Megas: 4 • Jug.: 1 ó 2 • Vidas: 4 • Niv. de Dif. : 0 • Cont.: Password • Fases: +100

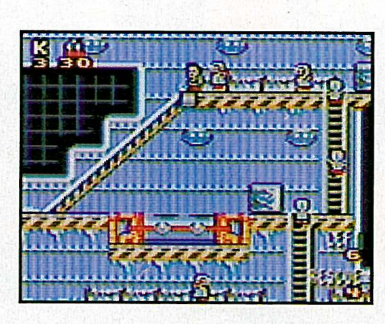
Man Overboard

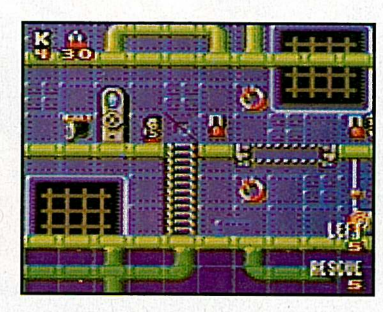
Paren máquinas



Los más de cien niveles que componen este juego aseguran toda la diversión que el jugón más exigente necesita. Prepara tus neuronas para lo que te espera.

Un grave accidente ha ocurrido a bordo del SS Lucifer. Cientos de pasajeros han quedado atrapados entre los restos del barco y corren el peligro de hundirse con él. Menos mal que siempre hay un héroe dispuesto a arriesgar su vida. En este caso se llama Kevin y tiene una dura tarea entre manos: conducir a los otros naúfragos desde su encierro hasta la salida, intentando tener las mínimas bajas posibles por el camino. Esto va a suponer una frenética carrera contra el reloj (el barco se hunde a gran velocidad) y contra montones de trampas que distribuidas por toda la nave nos retrasarán unos segundos preciosos.





Gráficos 77
Música 73
FX 78
Movimiento ...82
Control 82
Diversión 88

OPINION:

Los aficionados a los juegos de inteligencia encontrarán en «Man Overboard» una fuente inagotable de buenos ratos, aunque gráficamente no destaque mucho.

Roberto Lorente



83%

Man Overboard • diciembre 1994

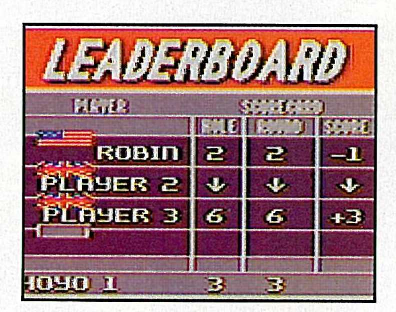
Codemasters • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1-4 • Vidas: 0 • Niv. de Dif. : 0 • Cont.: Graba • Campos: 4



Ernie Els Golf

La revelación del torneo

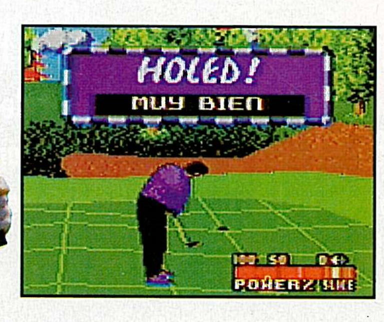
Ernie Els Golf supone un acercamiento de la más pequeña de Sega a las últimas tecnicas de programación. Hasta hace muy poco, los juegos de golf resultaban muy simples estéticamente, pero a partir de ahora esa tendencia va a cambiar. En este cartucho todos los movimientos de los jugadores son digitalizaciones de imágenes reales, mientras que los campos han sido generados con técnicas de renderización. Más realismo no se puede pedir. Lástima que la generación de los escenarios no sea un poco más rápida…





Las vistas aéreas permiten conocer el terreno por el que se desarrolla el juego. Como podéis ver, su realización es perfecta.







Gráficos 89
Música 77
FX 79
Movimiento ...73
Control 74
Diversión 80

OPINION:

La calidad gráfica más elevada que se pueda ver en una GG. Desgraciadamente, la portatil no da mucho más de sí y el juego se hace un poco lento.

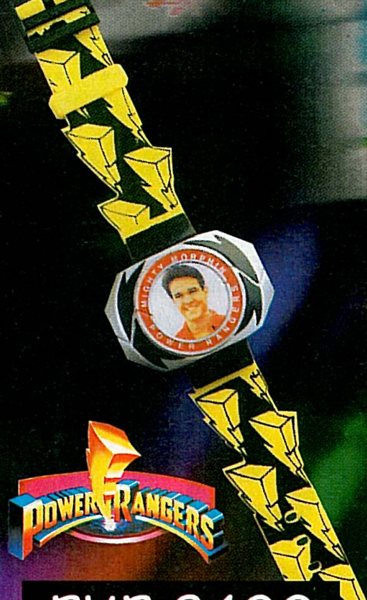
Roberto Lorente



74%

Ernie Elss Golf • diciembre 1994

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



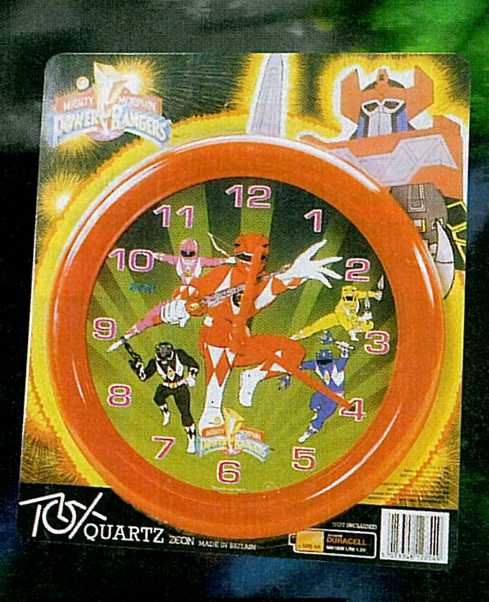
POWER RANGERS

P.V.P. 2.100
Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



POWER RANGERS

P.V.P. 3.400
Reloj despertador



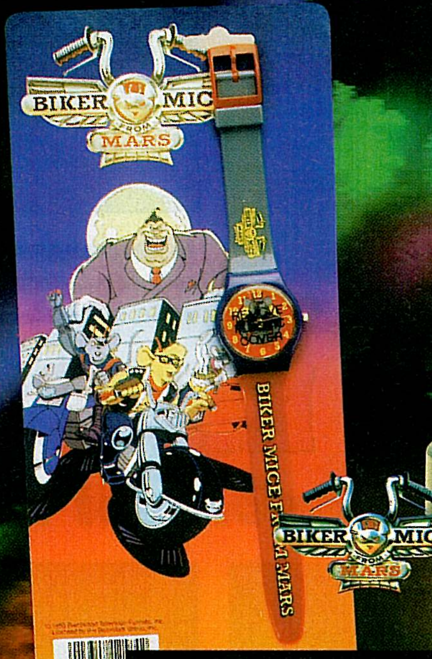
P.V.P. 2.800
Reloj de pared

POWER RANGERS



BIKER MICE MARS

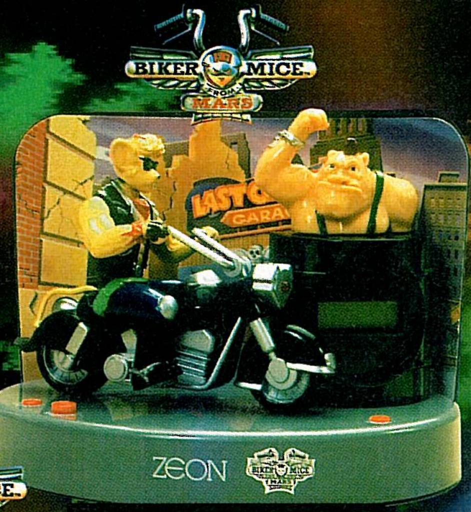
P.V.P. 2.800
Reloj de pared



BIKER MICE MARS

P.V.P. 4.600
Reloj de pulsera (pila incluída)

BIKER MICE MARS



P.V.P. 5.900
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: TS

- ❑ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ____________

NOMBRE........ APELLIDOS ....
DOMICILIO .... LOCALIDAD........ PROVINCIA........
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........ TELÉFONO ....

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

Lo más Sega

Este mes inauguramos un nuevo apartado en nuestras páginas de listas. En la columna de la derecha podréis encontrar una listas con los juegos más vendidos por Mail Soft a lo largo del mes anterior a la publicación del TodoSega que actualmente estéis leyendo.
Por lo demás, se acerca la Navidad y con ella el genial día de reyes. Afinad vuestra puntería y seleccionad de entre estas pobladas listas en base a la puntual información que os ofrecemos. ¡Vamos, que estas listas os serán de gran ayuda!.
En breve, introduciremos los juegos de MD 32X, que seguro ya esperáis.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.
r Repite posición.
n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	r	JURASSIC PARK
3	r	FIFA SOCCER CD
4	5	SOUL STAR
5	4	BATTLECORPS
6	7	F-1 RACING
7	10	SILPHEED
8	6	TOMCAT ALLEY
9	8	DUNE
10	9	YUMEMI MANSION

Master System

1	r	LION KING
2	r	ASTERIX
3	7	DR. ROBOTNIK
4	6	DAFFY DUCK
5	3	MICROMACHINES
6	n	SONIC SPINBALL
7	4	WORLD CUP USA ´94
8	5	MORTAL KOMBAT
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	ALADINO

Mega Drive

1	2	EARTHWORM JIN
2	n	MICKEY MANIA
3	1	LION KING
4	r	SOLEIL
5	3	FIFA SOCCER 95
6	8	SUPER S. FIGHTER II
7	n	RED ZONE
8	6	DYNAMITE HEADDY
9	5	MICROMACHINES 2
10	n	BOOGERMAN

Game Gear

1	3	PETE SAMPRAS TENIS
2	r	LION KING
3	1	MORTAL KOMBAT II
4	r	MICROMACHINES
5	r	DROP ZONE
6	r	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
7	n	MAN OVERBOARD
8	r	JUNGLE BOOK
9	r	ALADINO
10	n	ERNIE ELS GOLF



Los tres de Mail

Mega Drive

FIFA Soccer ´95
Super Street Fighter II
Sonic & Knuckles

Master System

El Rey León
Masters of Combat
Daffy Duck

Game Gear

Mortal Kombat II
El Rey León
Aladdin

Mega CD

Rebel Assault
Mickey Mania
Jurassic Park

MD 32X

Doom
Virtua Racing Deluxe

Por gentileza de Mail Soft, sorteamos un cartucho para cada consola Sega. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....



RINGS OF POWER

RINGS OF POWER

THE IMMORTAL

Rol en Mega Drive

La historia interminable

Lo del rol y la Mega Drive es realmente una historia interminable, tal y como reza nuestro titular. Aunque creo que sería más correcto denominarlo como un romance que nunca parece llegar a la vicaría. A pesar de ello, el rol para la 16 bits de Sega existe (pero sólo en Japón, ni siquiera en USA abundan los títulos roleros) y hay muy buenos ejemplos de ello, conozcámoslos.

Los años han pasado rápidamente y ya nos encontramos en el año 1990. Allá por el mes de septiembre aparecía una nueva consola de Sega con **16 bits** de potencia y un **prometedor futuro** por delante. El futuro comenzaba a tomar cuerpo. Arcades que nos hacían vibrar en los salones recreativos (caso de «ESWAT» o «Ghouls 'n' Ghosts» por citar alguno) se ponían al alcance de nuestras manos desde la comodidad del salón de casa. ¿Qué pasaba con los juegos de rol por aquel entonces?. Pues hay que decir que los inicios de la era del rol en los 16 bits fueron tan vacilantes y dubitativos como (tristemente) en la actualidad. Para situaros históricamente os dire que por aquellos años las aventuras conversacionales y los juegos de rol puro estaban a la orden del dia en los ordenadores (Spectrum, Commodore 64, Amiga y los incipientes PC's). Esto dará una idea del ambiente que se respiraba. Sin embargo, el primer juego de rol clásico que apareció fue el «Might & Magic» de Electronic Arts en el verano de 1991 (que me perdonen los «Wonder Boy» y el «Populous»).

Olimpiadas, Expo y Rol

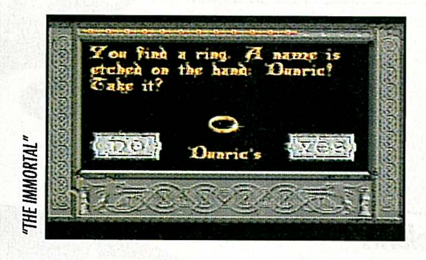
No fue un mal comienzo, pero hubo que esperar hasta el olímpico año 92 para empezar a ver lanzamientos de calidad. Así, supuso la aparición del grueso de la escueta relación de títulos que podemos ver en las tiendas. De esta época son **«Super Hydlide»**, **«Shining in the Darkness»**, **«Buck Rogers»**, **«The Immortal»** y **«Rings of Power»**. Como podéi ver, era la edad de oro del rol en España. Lo deprimente de todo esto era que en Japón ya estaban disfrutando del **«Landstalker»** y del **«Shining Force: The Legacy of Great Intention»** (el primero, no el que ha salido ahora a la venta en esta piel de toro). De todas formas, no vamos a quejarnos. ¡Ojala se repitiese una oleada de buenos cartuchos como esa!.



"SUPER HYDLIDE"



"SUPER HYDLIDE"



"THE IMMORTAL"


"THE IMMORTAL"

Desde entonces hasta hoy muy poco que contar. Esporádicamente algún cartucho **ligeramente rolero** como por ejemplo **«Power Monger»** (1993), **«Another World»** (1993) o **«Flashback»** (1993), pero nada especialmente reseñable.

Por el contrario, el género de la estrategia "rellenó" el hueco dejado por los juegos de rol con algunos títulos que si bien **no son JDR** propiamente dichos siguen siendo **objeto de vuestras preguntas** en las cartas al **consultorio**. Este es el caso de juegos como **«Megalomania»** (1993), **«Populous II»** (1993) y ya más recientemente **«Dune 2: Battle of Arrakis»** (1994).

"Presentémonos" y "Futurémonos"

Nuestro recorrido llega a su final. Hemos llegado juntos hasta 1994 y nuestro repaso no estaría completo si no dedicásemos algunas líneas a comentar los últimos lanzamientos de Sega en el mundo del rol, y los que parece que nos llegarán más adelante.

La bomba estallaba en el mes de Junio y os la desvelaba en primicia Todo Sega: La compañía del erizo azul estaba preparando una auténtica **invasión de juegos de rol** para los próximos meses. Con el tiempo las espectativas iniciales se fueron reduciendo hasta convertirse en el **«Shining Force II»** y en el **«Soleil»** de reciente aparición en bienvenido castellano (anteriormente denominado «Ragnacenty»); pero en muy poco tiempo (según fuentes internas a la propia Sega) van a parecer **«Phantasy Star IV»**, **«Story of Thor»** y **«Relayer».** Si esto es así, no seré yo quien lo niegue, sería una confirmación de que el rol tiene vida para muchos años más. Sin embargo, tenemos clavada una pequeña espinita, ¿cuándo llegará el «Landstalker»?.

Con la llegada de los nuevos títulos anunciados por Sega, el rol se pondrá de largo en nuestro país,contando además, con que muchos de ellos serán traducidos a nuestro idioma.



"DMIGHT & MAGIC"



"DBUCK ROGERS"


"BUCK ROGERS"

Vade Retro

Los largos periodos de inactividad entre batalla y batalla no suponen una pérdida de tiempo para mí. Un buen caballero debe aprovechar estos momentos de relativa paz para cultivar tanto sus músculos tanto su mente. "En el equilibrio está la sabiduría" solía repetirme mi maestro en las largas tardes de invierno. Siempre pensé que tenía razón y por eso aprovecho cualquier momento para dedicarme por completo a la meditación. Muchos años de reflexión me han hecho llegar hasta conclusiones curiosas que muy pocos caballeros aprueban y ninguno acepta. Sin ir más lejos la última idea que me revoloteaba por la cabeza incidía sobre la idea de que si el sol gira a nuestro alrededor constantemente, ¿no estaremos siendo asados a fuego lento por un ser superior?. Tales ideas me hacen dudar de mi sola presencia en el universo, asi que las aparco rápidamente antes de que mi salud mental se resienta. No lo voy a negar, la idea de que la tierra sea redonda me abruma. ¡¡Yo puedo cabalgar semanas enteras sin estar bocaabajo nunca!!. Algo parecido me pasa con las nuevas tecnolo..leches (perdón, creo que mis ímpetus guerreros me pierden). 32 bits, 64 bits, polígonos, MIPS... Me parece que me he perdido. Dicen que voy contra el futuro, que soy un involucionario... Me da igual. La experiencia me ha enseñado a no confiar demasiado en "lo que vendrá" y dar por bueno lo que tengo. La máxima de mi familia siempre ha sido "Aquello que no puedo atravesar con mi espada no me causa daño" y nunca me he desviado de la norma. Mars, Saturn, Proteus, Escorpio... Disculpad mi excepticismo pero, ¿con tanto planeta no se habrá perdido un poco el rumbo?. Prefiero confiar en una Mega Drive (sea lo que sea y hasta que se demuestre lo contrario), para subirse al carro del futuro siempre hay tiempo.

Por Sir Archibald Bradley





¿Tienes un truco que mandar? ¿Necesitas ayuda particular sobre algún juego? ¿Quieres enviarnos algún dibujo? ¿Te gustaría compartir tus opiniones con gente que tiene tus mismos gustos?. Adelante, escríbeme a tu club y recibirás cumplida respuesta en estas páginas.

Novedades Roleras

DANIEL RODRIGUEZ CASTILLO.
(Málaga).

P. Saludos amigos, me llamo Daniel y quisiera saber unas cuantas cosas sobre los juegos de rol de Mega Drive:

1) ¿Cuál de los juegos que van a salir de aquí a fin de año te gusta más?.

2) Cuéntame algo de algunos de ellos. ¿Van a ser traducidos?.

R. 1) De los ultimos lanzamientos de Sega para estas navidades, yo me quedaría con el «Soleil», aunque el «Shining Force II» que apareció hace unos meses también era una verdadera joya.

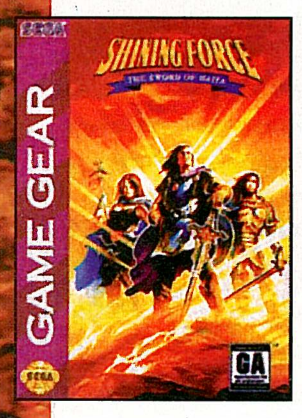
2) Otro de los encantos del «Soleil» (aparte del argumento, la calidad gráfica y las melodías) es que va a salir completamente traducido al castellano. Por el contrario el «Shining Force II» ha terminado apareciendo en inglés, a pesar de los anuncios en sentido contrario.

«Shining Force II» portátil

MIGUEL ANGEL GERMAN SERRANO.
(Sevilla).

P. Hola, me llamo Miguel Angel y tengo unas cuantas preguntas que me gustaría que respondieráis: 1) ¿Es el «Landstalker tan bueno?.

2) ¿Cuánto dinero me costaría en una tienda especializada?.



3) ¿Es bueno el «Phantasy Star IV»?.

4) ¿El «Shining Force II» de Game Gear tendrá el mismo mapeado que la versión de Mega Drive?.

5) ¿Podrás coger a todos los personajes que salen en el de Mega Drive?.

6) ¿Qué juegos de rol saldrán próximamente para Game Gear?.

R. 1) Si te han contado que es muy bueno, puedes estar seguro de que no te han engañado. El mapeado es enorme y tiene montones de enigmas por resolver. Como únicas "pegas", te contaré que está en inglés y que la perspectiva es un poco complicada a la hora de manejar al personaje. Por lo demás, es una verdadera maravilla.

2) Alrededor de 12.000 pesetillas. Todo un capital.

3) Teniendo en cuenta que se trata de la cuarta parte de una saga que siempre se distinguió por su jugabilidad, la respuesta es sí. Por si fuera poco, el aspecto gráfico ha sido mejorado hasta el punto de ser un juego de 24 megas.

4) En principio se trata de dos aventuras diferentes que comparten sistema de juego y estéticamente un aspecto similar, pero son juegos distintos.

5) El protagonista de esta aventura no es otro que Jaja, un personaje que te sonará porque ya aparecía en la versión de Mega Drive. En cuanto a los demás, mucho me temo que no haya demasiados conocidos. Eso sí, hay un total de 18 nuevos personajes, que no está nada mal teniendo en cuenta que es un cartucho que tendrá 4 megas.

6) La Game Gear tiene tan poca suerte como su hermana mayor, por lo que los nuevos cartuchos llegan con cuentagotas. Confórmate con que al final llegue el «Shining Force II».

Aportando ideas

JONATHAN VICENTE.
(Móstoles-Madrid).

P. Hola, soy el presidente de un pequeño club de rol y querría proponeros unas ideas para la sección. ¿Por qué no hacéis un repaso por los juegos de rol que no aparecieron en nuestro país poniéndoles puntuaciones?. A continuación quisiera formularos una pregunta: ¿Donde se encuentra el hechizo "Megid" en el «Phantasy Star II»?. ¿Para qué sirve?.

R. Estimado amigo Jonathan, tus recomendaciones ya han sido puestas en



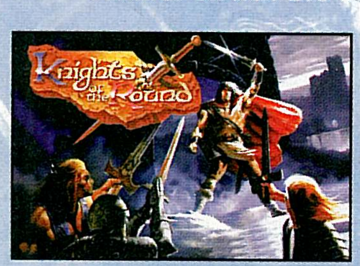
conocimiento del responsable oportuno y puedes estar seguro de que serán atendidas.

El hechizo "Megid" no puedes encontrarlo en ningún sitio. Para lograrlo sólo es necesario que tu personaje (Rolf por defecto o con el nombre que le hayas puesto) alcance un nivel de experiencia 35. Ten cuidado, porque el "Megid" es la técnica ofensiva más poderosa que tu protagonista puede tener, consumiendo la mitad de los puntos de impacto del contrario.

Sana envidia

CLUB DE ROL "KING OF DRAGONS". (Pamplona).

P. Os escribo en representación del Club de Rol "King Of Dragons" recientemente inagurado en Pamplona para amantes del rol y de Sega. En primer lugar quiero felicitar en nombre del Club a los responsables de esta sección, y en segundo, haceros unas consultas:





1) «King of Dragons», «Legend», «Knights of the Round...» ¿Por qué los "nintendómanos disfrutan de ellos mientras que los "Segáfilos" tenemos que conformarnos con el viejo «Golden Axe»?.

2) ¿Qué opinión tienes del «Dungeons & Dragons»?. ¿Las luchas son tan pesadas como en el «Phantasy Star II»?. ¿Los enemigos aparecen aleatoriamente o hay un número concreto y en un lugar determinado?.

3) ¿Habrá conversión de la recreativa «Tower of Doom» alguno de estos días?.

4) ¿Por qué Sega no se interesa en convertir a videojuegos libros tan buenos como "El señor de los anillos" y "Dragonlance" (con la excepción de «Heroes of the Lance» de Master)?.

R. Ante todo felicitaros por vuestro Club de Rol y desearos muchos años de diversión aventurera. Hecho esto, paso a contestar tus preguntas: 1)«Kings og Dragons» y «Knights of the Round» son dos arcades muy entretenidos, cuya licencia corresponde a Capcom. El hecho de que no aparezcan en Mega Drive se debe a que Sega no ha creído interesante pagar por la licencia para sacarlos en Mega Drive. Otro tanto se puede decir del «Legend». Quizá con el tiempo Sega se de por enterada de que estos juegos tienen un gran número de seguidores.

2) En el «Dungeons & Dragons» los combates son más parecidos a las luchas arcade que a las de turnos del «Phantasy Star II». La generación de enemigos responde también a esta misma línea.

3) Te remito a la primera pregunta.

4) En este caso no toda la culpa es de Sega. Las compañías de programación también tienen su parte de culpabilidad. Ellas son las que eligen el tipo de juegos que sacan... pero estoy contigo en que me gustaría ver un buen cartucho con las aventuras de Tanis y compañía (a poder ser en español).

Atasco en las estrellas

THE KNIGHT SOTH.

P. Hola genio de los R.P.G. Mis preguntas giran alrededor del «Phantasy Star II» en el que me he quedado atascado.

Nota del Club

Nos gustaría saber cómo créies que es nuestro último fichaje, el columnista Sir Archibald Bradley. Enviadnos cartas con vuestros dibujos y seguro que él sabrá cómo agradeceros ese bello gesto. Recordad que la dirección de nuestro, perdón, de vuestro club es: Todo Sega, Club Sega & Rol, C/Ciruelos nº4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid.

1)¿Qué pinta en toda la historia el hombre bello y poderoso del que todos me hablan en la isla de Dezo?.

2) ¿Dónde está la Nei Sword?.

3) ¿Qué he de hacer para que Nei reviva?.

4) ¿Hay algún truco para evitar a los insoportables enemigos de este juego?.

R. 1) No debes de preocuparte por ese mensaje sobre el hombre poderoso que te espera. Se trata de una versión más potente de los monstruos que aparecen en el juego, pero no tienes porque verlos.

2) Cuando tengas todos los objetos Nei, ve a Lutz para que él te lo de.

3) Lleva a Shir (la ladrona) a la tienda de herramientas de Paseo. Entra y sal de la misma hasta que cometa el robo. El Rocío Lunar resucita a uno de los miembros de tu grupo y la Bruma Estelar los curará a todos.

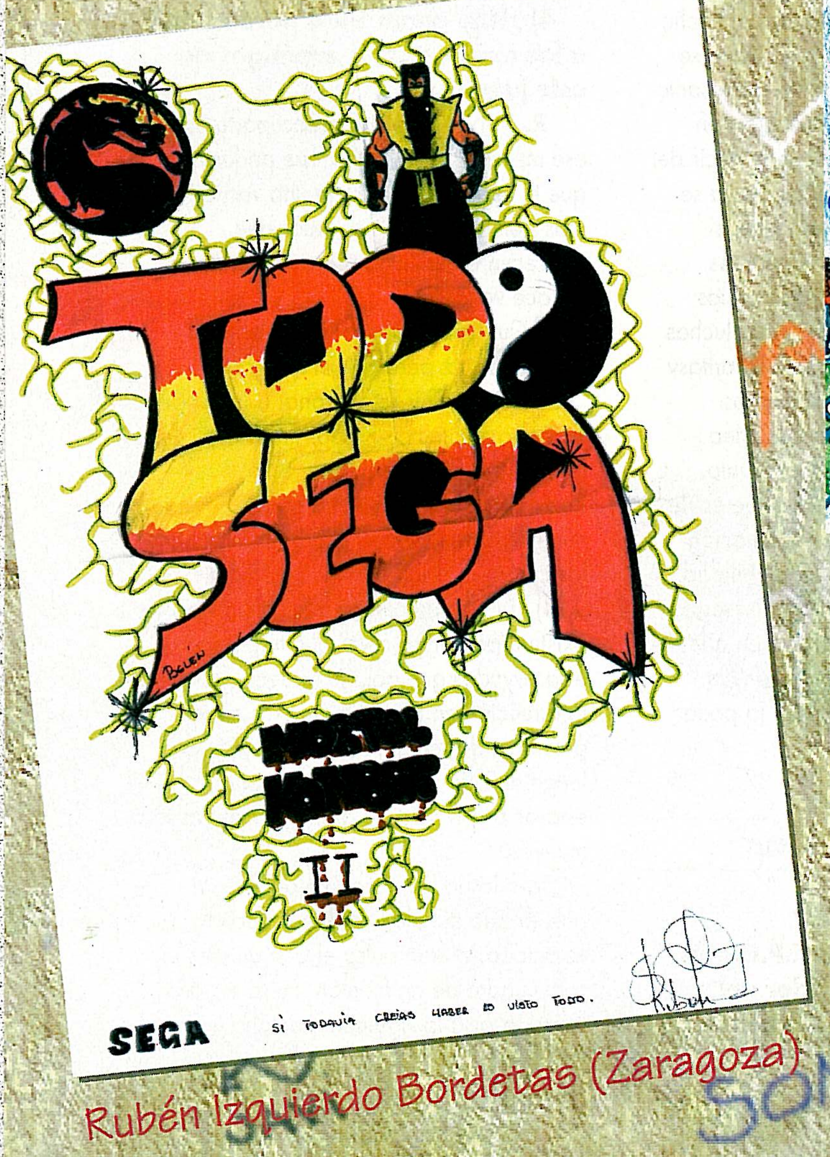
4) Trucos para evitar a los enemigos no existen, pero mira a ver que te parecen estas ayudas que aquí te ofrezco: pulsa en la dirección en la que te quieras mover, presionando repetidamente el botón C y luego el B. Si no dejas de presionar, estarás a salvo de los ataques mientras te mueves.

Da a la pausa y luego mantén presionado el botón B para reducir la velocidad, o bien pulsa el C si quieres un solo cuadro de animación. Pulsa los dos para pasar a la siguiente pantalla en las secciones de texto.



¿Cómo van las cosas? ¿Aún no has conseguido esa camiseta que tanto deseas? Vamos, sigue intentándolo, seguro que con el tiempo la ttendrás. Recuerda que para ser el afortunado poseedor de esta prenda, sólo tienes que enviarnos un dibujo (o fotos,, o cualquier otra cosa que se le parezca). Además, ya sabes que el mejor del mes se lleva una estupenda mochila de Sonic. ¡Ah!, nuestra dirección es:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Rubén Izquierdo Bordetas (Zaragoza)



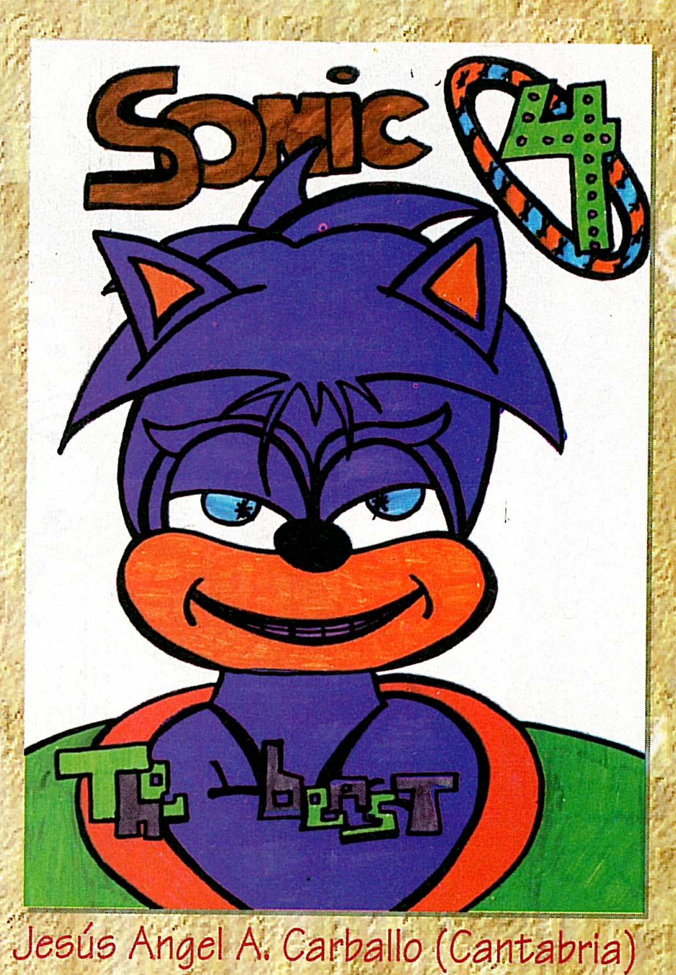
José Carlos Vilariño Velasco (Pontevedra)



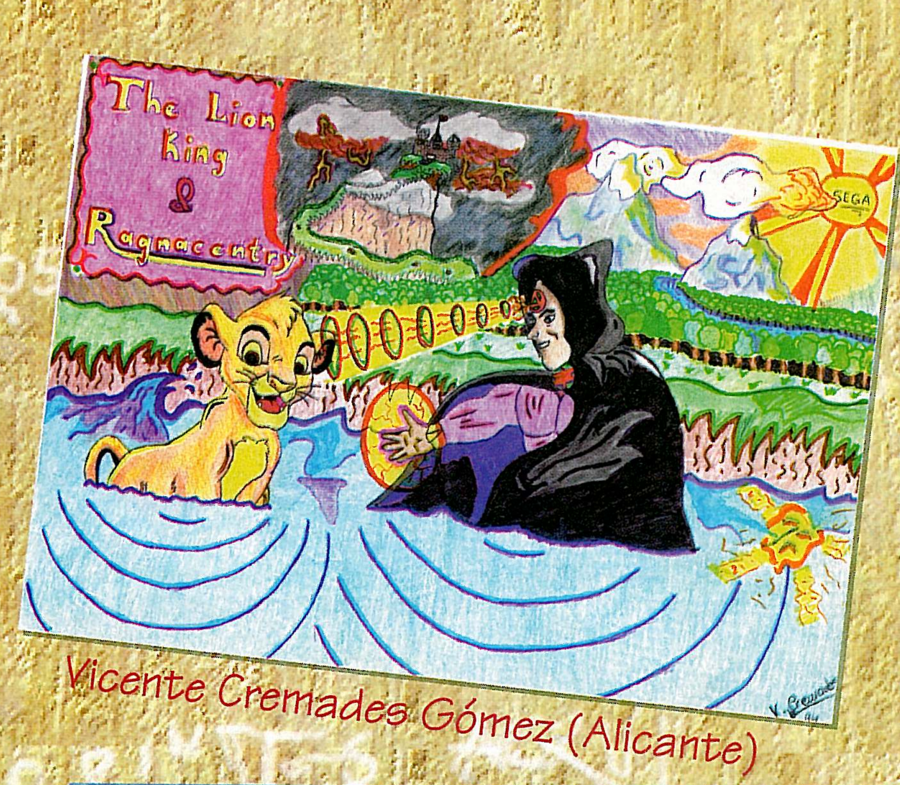
Daniel Mirada Martinez (Cáceres)



Serafín Escudero Fraile (Madrid)
GUILLE-NIC
SON-SAY
SONIC FIGHTER II
SUPER
SON-HAWK
CHUN-LIC
DYNAMITE
HEADDY
ESTE JUEG
ME HACE P
LA CABEZ
Kelin Bejar Rodríguez (Barcelona)
ALFONSO
SANCHO
MIRÓ
11 AÑOS
HUELVA
¡TENEMOS LA TODOSEGA!
Alfonso Sánchez Miró (Huelva)
SONIC
KNUCKLES
TAILS
MILES PROWER
SEGA
Sergio Talavera Delgado (Barcelona)
TODO SEGA
Gabriel Oscar Peña (Santander)



Jesús Angel A. Carballo (Cantabria)



Vicente Cremades Gómez (Alicante)



Nuria Sampedro, Balaguer (Lleida)



Borja Herrera Peña (Madrid)



Miguel Vicente Luars López (Alicante)



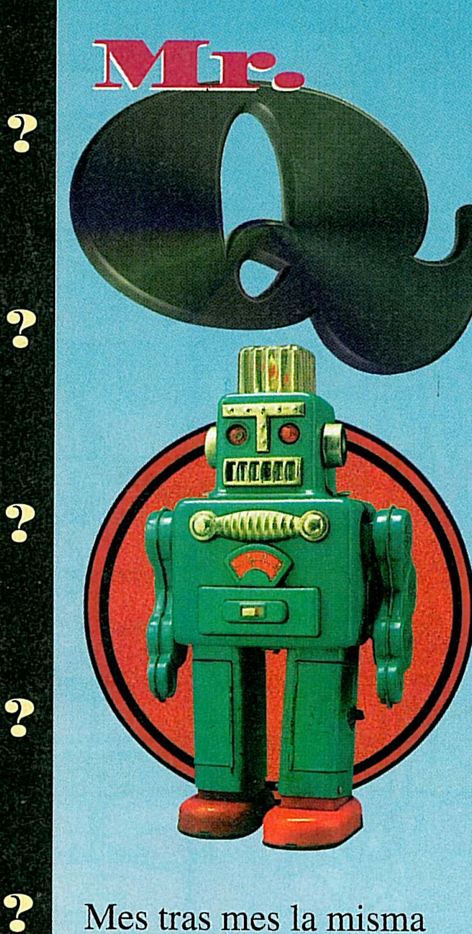
Daniel López (Barcelona)

Aquí lo tenéis, el genial dibujo que abre «La Pincelada del Mes». Sabíamos que «Street Fighter» estaba por encima de todos los videojuegos, pero no conocíamos que Sonic fuera a protagonizar una futura versión. Parece que Daniel tiene información de primera mano. Aquí está su trabajo, excelente Daniel.

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Juan Constantino Pardo, Linares (Jaén)

Hay tipos con suerte que, además de leer TodoSega, ya tienen una camiseta alucinante. Para conseguirla, ya sabéis: ¡dibujad, dibujad, dibujad, y escribid, escribid y escribid!. Además, hacerse con un hueco en estas páginas no es tan difícil, basta con tener un poco de imaginación y ¡zas!, dibujo que os salió.



Mes tras mes la misma consigna: Él lo sabe todo; mes tras mes la misma respuesta: vuestras preguntas siguen poniendo a prueba su sabiduría en este mundo tan apasionante de las consolas Sega.

Pero sigue al pie del cañón (¿o deberíamos decir chip?) respondiendo de forma clara y concisa a las dudas que le planteáis.

Lawnmower Man para Mega Drive

¡HEY! ¿Cómo te va, Q?

Me llamo Cristina, tengo 13 años, una Mega Drive y algunas preguntas que quisiera que me contestaras. ¿Crees que tu inteligencia podrá hacerlo?

P. *¿Cuándo saldrá The Lawnmower Man en Mega Drive? ¿Tendrá imágenes en 3D como en la versión de Super Nintendo?*
R. Saldrá en diciembre, y mostrará algunas fases cuyo desarrollo será en 3D, con una suavidad total.

P. *He oído decir que el Sonic de MD 32X no será un plataformas, ¿cómo será entonces?*
R. La versión que vimos en recreativas era un arcade con vista isómetrica en 3D controlado mediante unas bolitas, así que es muy probable que sea parecido (pero sin bolitas para el control).

P. *¿Habrá segunda parte para Dragon Ball Z?*
R. No lo sé, pero me supongo que Bandai habrá pensado en ello y estarán programándola.

P. *Si tuviera MD+MCD+MD 32 no podría utilizar juegos CD de Saturn, ¿pero podría escuchar su banda sonora?*
R. Si está grabada en las pistas de audio del CD sí.

Cristina Orenes, Elche (Alicante).

The Lion King y Game Gear

Hola M.Q me llamo Hector tengo una Game Gear y me gustaría hacerle algunas preguntas.

P. *En números anteriores decías que iban a salir Fatal Fury Special y Dragon Ball Z para Game Gear, ¿cuándo?, ¿variarán algo?*
R. Sí, me reafirmo en lo dicho, saldrán. No tengo conocimiento de cuándo, pero me supongo que será para estas navidades. Serán parecidos a Mega Drive: varios luchadores, golpes especiales, magias, escenarios multicolor, etc.

P. *¿Cuántas fases tiene The Lion King? ¿son iguales que las de Mega Drive?. En vuestro número 20 decíais que sólo merecía un 8,8 en jugabilidad, ¿es que no engancha?*
R. Tiene nueve y, respetando la capacidad de sus 8 bits, son muy parecidas a las de Mega Drive. Yo lo he jugado y creo que la puntuación es correcta, creo que 8,8 sobre 10 es una nota alta.

P. *¿Cuándo saldrá Shining Force II para Game Gear? ¿cuánto costará?*
R. Probablemente en Diciembre y costará lo mismo que un cartucho de Game Gear que sea novedad. Recuerda que su nombre completo es Shining Force: Sword of Hajya.

P. *¿De qué va el juego Sonic Triple Trouble?*
R. Sonic vuelve ayudado de Tails para conseguir las esmeraldas del caos. El juego cuenta con Nack la comadreja como novedad, así como con 18 fases, fases de bonus en 3D y un modo de juego llamado Time Attack para jugar contra el reloj.

P. *¿Qué juegazos van a salir para Game Gear?*
R. La gran sorpresa de Electronic Arts es FIFA Soccer, después vendrán Sonic Drift, Akira, Road Rash II, Taz.

Hector Marina, Leganés (Madrid).
Carlos Miedes Sánchez (Madrid).

Traducciones

Hola Mr. Q, me gustaria que me aclararas unas dudas sobre la Mega Drive

P. *¿Qué juegos para Mega Drive va a sacar Sega traducidos al castellano?*
R. De momento únicamente veremos aquellos juegos que sean de rol, como Soleil o Relayer. Para Mega CD, nos llegarán las versiones en castellano de Jurassic Park CD y Tomcat Alley.

P. *¿Cuál de estos juegos me recomiendas: Mortal Kombat II, Dynamite Headdy, Psycho Pinball o Earthworm Jim?*
R. Si tuviera que pronunciarme por alguno me quedaría con Earthworm Jim.

Mario Bustamante Gómez, Alcala de Guadaira (Sevilla).

Desde Portugal para Mega CD

¡Hola, Mr. Q! Te escribo de Portugal para aclarar unas dudas:

P. *¿Es posible jugar en Mega CD con los CD de PC?*
R. No, pero sí podrás escuchar las músicas, siempre y cuando estén grabadas en el CD.

P. *¿Podrías decirme algún truco para el Megalomania de Mega Drive?*
R. Introduce el password SIZCSVLOPNL y empezarás el juego con 200 hombres.

P. *¿Qué juegos de rol buenos hay para Mega Drive?*
R. Landstalker, Shining Force II, la serie Phantasy Star; son juegos de rol de muy buena calidad.

P. *¿Tendremos Virtua Fighter y Virtua Soccer para MD 32X? ¿Y Ridge Racer?*
R. Es probable que sí que salgan, pero no puedo confirmarlo, pero sí que ambos saldrán para Saturn. En cuanto a Ridge Racer, Sega ha firmado un acuerdo con Namco para programar la versión Saturn de sus recreativas.

Ricardo Lafuente, Oporto (Portugal).

MD 32X y sus cartuchos

Hola Mr.Q:

¿Qué tal? Tengo una Mega Drive, un Mega CD y estoy pensando en comprarme la Mega Drive 32X. Ahí van mis preguntas:

P. *¿Si me compro la MD 32X, ¿podré seguir jugando con mis juegos de MD?*
R. Claro que sí, además sin tener que desconectar MD 32X de la ranura para cartuchos de Mega Drive, pero no pienses que el juego se acelerará, ni nada de eso.

P. *¿Saldrá el Super Visual Football para MD 32X?*
R. Es posible que sí, pero aún no hay nada decidido.

P. *¿Qué juegos me recomiendas de los primeros que saldrán para MD 32X?*
R. Star Wars Arcade, Doom y Virtua Racing Deluxe.

P. *Cuánto valdrán los cartuchos de MD 32X?*
R. Por lo que ha comentado Sega, costarán como los de Mega Drive.

P. *¿Qué juegos deportivos saldrán para MD 32X? ¿y qué aventuras gráfica?*
R. Parece que FIFA Soccer es un firme candidato deportivo, así como un juego de Golf. En cuanto a aventuras gráficas, no lo sé.

Antonio González, Rafelnuñol (Valencia).

Recomendación para Navidades

HOLA Mr.Q,¿como estas?Espero que de primera para responder mis preguntas.

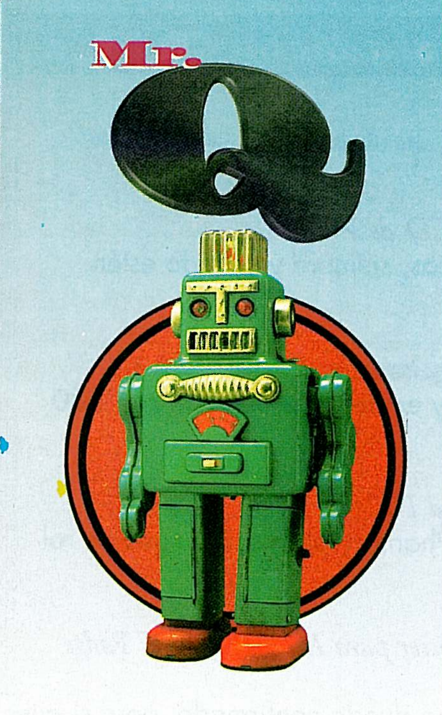
P. *¿Qué me aconsejas para estas navidades, MD 32X o Mega CD?*
R. Creo que es mejor poseer primero el sistema de 32 bits y luego acceder al Mega CD.

P. *¿Qué nota y nivel de dificultad pondrías tú a Mortal Kombat II y Streets of Rage III?*
R. Prefiero Mortal Kombat II, aunque ambos son juegos diferentes, el primero es un juego de lucha y el segundo es un beat'em up. MKII se llevaría un 94 y Streets of Rage III un 88.

P. *¿Cómo ves el Dynamite Headdy? ¿mejor que Sonic 3?*
R. Técnicamente, Dynamite Headdy me parece superior, las rotaciones de los enemigos, los fondos, la jugabilidad, el sonido, además es un juego muy entretenido y muy loco.

P. *¿Es cierto que Sonic & Knuckles funciona también son Sonic 1 y Sonic Spinball?*
R. Sí, con Sonic Spinball funciona, pero el tema del Sonic 1 está aún por ver.

Un Anónimo misterioso.



El futuro de la Master

¡Hola, Mr. Q!
Me llamo Valentín y tengo una Master Sistem.
Te escribo esta carta para hacerte las siguientes preguntas:

P. *¿A cúanto podría bajar la Mega Drive? ¿cuándo?*
R. No tengo la más mínima idea, depende de cómo se comporte el mercado de los 32 bits.

P. *¿Qué juegos me aconsejas para cuando me la compre?*
R. Virtua Racing, FIFA Soccer, NBA Jam, Super Street Fighter II, Soleil y Sonic 3.

P. *¿Qué consola es mejor, Master System o Game Gear?*
R. Ambas son de 8 bits, pero GG es superior en cuanto al sonido y a algunas leves mejoras en el siempre importante apartado gráfico.

P. *¿Cuál es el mejor juego de Master System?*
R. En cuanto a diversión, me quedo con el Dr Robotnik's Mean Bean Machine.

P. *¿Cuántos Sonic va a sacar Sega?*
R. ¡Puf, parece el cuento de nunca acabar!. La verdad es que no lo sé, pero espero que no muchos más, van a acabar quemándolo.

P. *Cuántass consolas sacará Sega? ¿Valdrán mucho?*
R. Además de MD 32X y Saturn, sacará una Mega Drive portátil.

Manuel Valentín García, Torremolinos (Malaga).

El Mega Jet

MR. Q

¿Qué tal?, espero que tú y tus circuitos estéis bien para contestar a unas difíciles preguntas:

P. *¿Qué es el Mega Jet?*
R. Es una Mega Drive portátil, pero sin pantalla. Se utiliza en los aviones para que los pasajeros puedan entretenerse en los vuelos de larga distancia. Sólo está instalada en los aviones de líneas aéreas japonesas, como JAL.

P. *¿Para cuándo Dragon Ball Z 2, Ranma 1/2 y Sailor Moon?*
R. Ranma 1/2 y Sailor Moon ya están en la calle en Japón, pero no hay distribuidor para ellos en nuestro país. En cuanto a DBZ 2, no te puedo comentar nada porque no lo sé, pero seguro que Bandai ya está trabajando con él.

P. *¿Qué tal es el Earthworm Jim?, ¿qué puntuación le darías?*
R. Es Mega Drive llevada a la máxima expresión: sonido, gráficos, música, acción, entretenimento, diversión, lo tiene todo. Yo le pondría un 96 y sería un pilar básico de mi colección.

P. *¿Cuándo llegarán a España los juegos Mr. Nutz, Mickey Mania y Animaniacs para Mega Drive?*
R. Todo estos cartuchos que me comentan deben estar ya a tu disposición en las tiendas del ramo.

Oscar Díaz Granado, Esplugues de Llobregat (Barcelona).

Mortal Kombat de 8 Bits

Hola Mr. Q, tengo una Master System y me gustaría jubilarla terminando mi colección de juegos con los que me recomiendes:

P. *¿Va o no va a salir el Mortal Kombat II para Master System?*
R. A pesar de que hace un par de meses no iba a salir, Acclaim se ha desdicho y ha anunciado que efectivamente habrá un MKII para Master System.

P. *¿Qué juegos te gustan más de estos: World Cup USA 94, Aladdin, Dr Robotnik's, Zool, Masters of Combat y M. Kombat II?*
R. Dr Robotnik´s, Aladdin, Mortal Kombat II y World Cup USA 94.

P. *¿Por qué Mortal Kombat estuvo a la venta durante tan poco tiempo?*
R. Sega trajo x unidades y en cuanto las distribuyo no importó más, lo que unido a que se vendieron en dos días, hizo que estuviera a la venta muy poco tiempo.

Jesús Silva, Madrid.

Boxeo para 16 Bits

Primero de todo me gustaria felicitaros por vuestra revista y en especial por este espacio dedicado a las dudas.

P. *¿Es Greatest Heavyweights el mejor juego de Boxéo hasta la fecha?*
R. Sí, sin duda alguna es el más cercano a la realidad de todos los programados.

P. *¿Hay algún otro lanzamiento a la vista sobre este deporte?*
R. Sí, un cartucho de nombre Chávez II, pero estoy convencido de que no llegará aquí.

P. *¿Si es el mejor juego de boxéo de todos los tiempo, por qué me cuesta tanto encontrarlo?*
R. Pregunta en establecimientos especializados o llama directamente a Sega, al (91) 562 21 07.

Diego López Cardero, Barcelona.

Quemando la pantalla del televisor

¿Qué tal Mr. Q?Tengo una GG y dudas sobre si comprarme una MD o la nueva GG de 16 bits,por eso te mando unas preguntas que espero no quemen tus circuitos y me respondas lo más rápido posible.Ahí van:

P. *He oído que los videojuegos queman la pantalla del televisor, ¿siempre que juegas o sólo si lo haces abusivamente?*
R. Esto que me comentas ocurre únicamente con televisores que estén retroiluminados, es decir, esas pantallas grandes con tres tubos de colores: azul, rojo y verde. Hay ciertas zonas de la pantalla en las que los colores permanecen invariables en todo el desarrollo del juego, lo que hace que al final el tubo se queme y la pantalla de estos televisores de retroiluminación se estropee. Así que no tengas miedo de acabar con tu televisor, no podrás, ¡por lo menos con videojuegos!.

P. *¿Cuándo sale la nueva GG de 16 bits? ¿utilizará los juegos de MD o serán programados para esta nueva portátil? ¿uesaparecerá la GG de 8 bits?*
R. Probablemente sea el bombazo que Sega prepara para el mes de mayo del 95. Utilizará los juegos de MD (con lo que ello tiene de bueno en la calidad y de malo en el precio de éstos) y ello no quiere decir que GG 8 bits vaya a desaparecer, sobre todo si tienes en cuenta que los juegos de la actual portátil de Sega cuestan entre 4.000 y 5.000 pesetas.

José Miguel Hernández, Jaen.

La Carta Del Mes

¿Merece la pena esperar a Saturn?

HOLA , MR. Q (TODO SEGA)

ESTA ES LA SEGUNDA VEZ QUE TE ESCRIBO.
LA PRIMERA ME DEJO BASTANTE CLARO EL TEMA MEGA32X /SATURN

PERO AHORA ,QUE ESTA A PUNTO DE APARECER DICHA 32X ,HA LLEGADO EL MOMENTO DE DECIDIR SI TENERLA POR REYES,O ESPERAR (Y AHORRAR) PARA LA SATURN.

POR ESO, TE PIDO , NO SOLO PARA TU APARTADO, SINO PARA TODA LA REVISTA Y TODOS LOS USUARIOS DE SEGA , SI PODEIS HACER UN PARENTESIS PARA EXPLICAR LA DIFERENCIA DE LOS DOS FUTUROS " MONSTRUOS " DE SEGA.

FALTAN DOS MESES PARA LA APARICION DEL PRIMERO, (MEGA32X), Y TENGO MUY CLARA LA DIFERENCIA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE JUEGOS , PERO:

*¿CUALES SERAN LA DIFERENCIA , APARTE DE QUE LOS JUEGOS ?
(ME REFIERO A LA MULTIMEDIA Y COSAS ASI QUE OIGO)
PREGUNTANDOLO SIN RODEOS , ¿ QUE ES LA MULTIMEDIA ?
* SE HABLA MUCHO DE FUTURAS COMPATIBILIDADES CON TAL Y CUAL.
¿ QUE HAY DE CIERTO EN ELLO ?
¿ ACTUALMENTE QUE HAY ASEGURADO EN LA SATURN?

SI DECIDO ESPERAR A LA SATURN (SERA UN AÑO, O AÑO Y MEDIO) NO ME IMPORTA , PERO LO UNICO QUE SE ACTUALMENTE ES QUE LOS JUEGOS DE LA MEGA 32X SERAN UN "POQUITO" INFERIORES, Y PARA ESO ¿ VALE LA PENA ESPERAR ?
PORQUE LA VERDAD , DEL RESTO DE LAS FUNCIONES DE LA SATURN , POCO SE DICE.

*¿ QUE SE ME PUEDE ADELANTAR QUE PUEDA HACERME ESPERAR UN AÑO Y MEDIO MAS ?

¡¡¡ ES QUE FALTAN 2 MESES!!!

SUPONGO QUER COMO YO, HABRA GENTE QUE DUDA, LA CUAL ESPERA TU AYUDA, AHORA QUE LLEGA LA HORA DE LA DESICION.
PIENSA QUE SI ME DECIDO POR LA MEGA32X, NO TENDRE LA SATURN.
¿ ME ARREPENTIRE EN UN FUTURO ?

SIN MAS TE DEJO, PARA QUE DES UN RESPIRO, Y TE AGRADESCO DE ANTEMANO TU DISPOSICION CON TUS SEGUIDORES

UN SALUDO
FIRMADO :
S.F.B. ("SEARCHING FOR BELINDA")
CADIZ

Estimado Anónimo:

Esta pregunta que tú te haces es posible que actualmente se la esté haciendo un porcentaje muy alto de usuarios de Mega Drive. La verdad es que la fecha de salida de Saturn está muy lejana en el tiempo, así que básicamente te recomiendo que adquieras tu MD 32X ya. En este año que falta para la salida de Saturn pueden pasar muchas cosas, y no entiendo que quieras privarte de disfrutar de la MD 32X sólo por esperar a una máquina de la que actualmente se conoce más bien poco (salvo detalles técnicos). Si que es cierto que en Japón ya está en la calle, pero allí también tienen MD 32X (con el nombre de Super 32X) y la verdad es que ambas consolas se deben estar vendiendo bien. Así que como puedes comprobar hay para todos los gustos. De todas formas, ten en cuenta que Saturn costará, cuando llegue aquí, alrededor de 80.000 ptas (en Japón cuesta sólo 50.000 ptas) y **ya** es posible adquirir MD 32X por 29.900 ptas.
Por tanto, sugiero que te compres ya esa joya de 32 bits y te prepares para experimentar nuevas emociones con juegos como Doom o Star Wars.

Searching For Belinda, Cádiz.

DAFFY DUCK in Hollywood

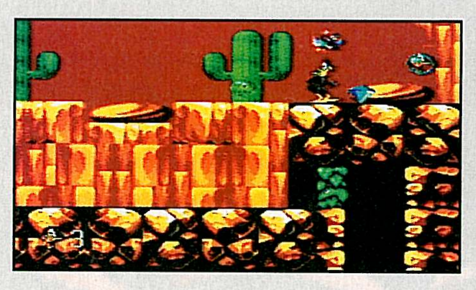


La clave de este simpático cartucho reside en localizar y alcanzar las doce estatuillas que el profesor Duck Brain ha escondido a lo largo de los seis escenarios. En TodoSega hemos sido conscientes de que puede representar problemas a más de un consolero y hemos centrado en ello el siguiente "destripe".

Javier Castellote

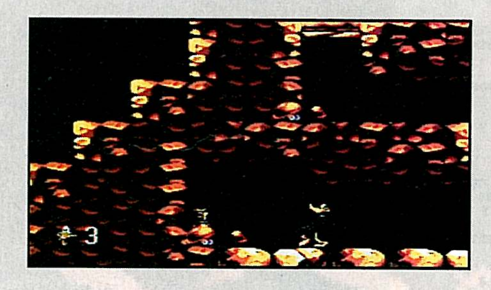
Fase 1

Fase 1.1



En esta primera escena no hay ninguna estatuilla escondida así que lo mejor que puedes hacer es dedicarte a sacar cuanto antes de la pantalla a los secuaces del profesor Duck Brain. Sólo un consejo: al final de la primera sección arriba a la derecha, justo antes de superar la primera compuerta, hay vida escondida. No dudes en hacerte con ella.

Fase 1.2



Colócate inmediatamente detrás del primer enemigo que hay en la plataforma inferior y aguarda a que aparezca la burbuja de fuego, con ella podrás disparar cuatro burbujas al mismo tiempo. Cuando estés a punto de atravesar la compuerta final, en la última sección de esta escena, gira a la izquierda y encontrarás la primera estatuilla del juego.

Fase 1.3



En la primera sección según sales dispones, abajo, de un diamante y en la plataforma más alta, una vida. Sin embargo, lo más interesante se encuentra en la tercera sección, está repleta de dinero y de diamantes, y además contiene la segunda estatuilla en la plataforma de abajo, perfectamente camuflada tras una piedra, a la derecha del hombre verde.

Fase 2

Fase 2.2



La tercera estatuilla del juego la encontrarás en la segunda sección, oculta en un pasadizo secreto que hay a la izquierda de tres plataformas verdes colocadas en forma de escalera. Al final de la tercera sección, antes de salir por la compuerta, salta sobre el fantasma y métete a la derecha. Hay un pasillo con una vida y una continuación.

Fase 2.1



Antes de acabar la primera sección, arriba a la derecha hay un pasadizo con un diamante. Lo más destacado de esta escena -no hay estatuilla- reside en la tercera sección donde hay un par de vidas esperándote. La primera está en un pasadizo oculto del subterráneo; la segunda está encima de la compuerta del final.

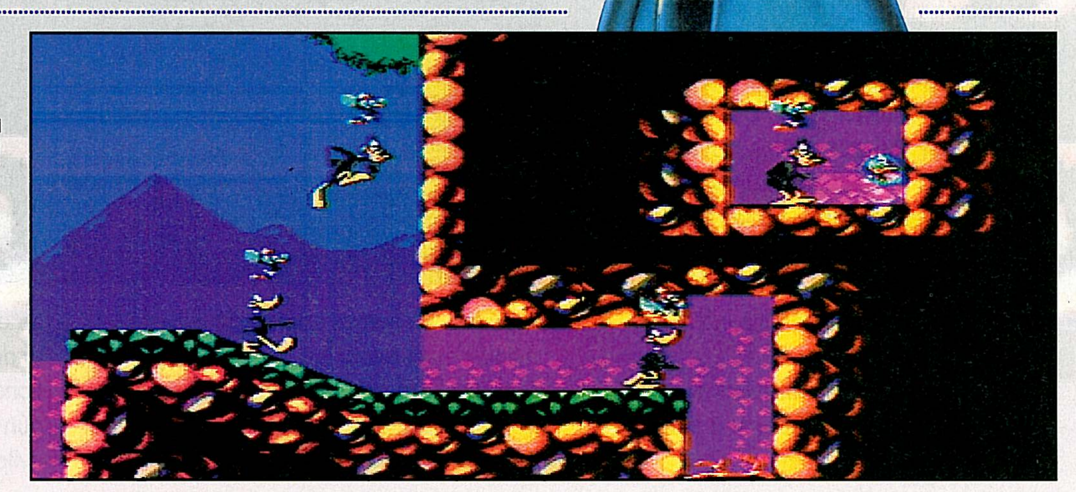
Fase 2.3



En esta tercera escena no hay nada digno de ser destacado salvo que podrás hacerte con la cuarta estatuilla. El pato Lucas la encontrará bajo el gran árbol que hay a la derecha en la última sección. Para llegar hasta ella tendrás que saltar sobre donde está situada la última compuerta.

Fase 3

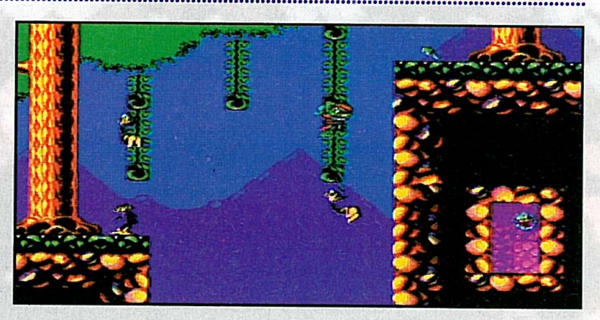
Fase 3.1



Antes de llegar a la última compuerta, en la tercera sección, camina por la parte superior del bosque hasta el final y después salta hacia la derecha. A pesar de que puede parecer que no haya nada absolutamente, lo cierto es que se abre un camino que esconde una vida que puede resultar muy interesante, sobre todo a estas alturas de partida que nos encontramos, dada la merma general en cuanto a vidas de nuestro "patoso" héroe.

Fase 3.2





Aquí tendrás que ayudarte de las lianas para poder progresar.

Desciende por la que se encuentra más próxima a la pared y salta hacia la derecha para encontrar una nueva vida. La quinta estatuilla en esta ocasión se encuentra en un lugar fácilmente visible y también muy asequible de alcanzar. Está en la segunda sección a la derecha del primer ascensor. Simplemente bastará con salir al bosque, subir a la plataforma superior para desde allí volver hacia la izquierda y saltar sobre la cueva que contiene la estatuilla. ¡Ves como era pan comido!.

Fase 3.3



Si quieres más vidas simplemente camina, a poco de comenzar esta escena, por la galería inferior. En esta escena obtendrás la media docena de estatuillas que te comentamos. El lugar: en la tercera y última sección casi en la salida. El modo de cogerla: encarámate al objeto verde que hay en el suelo y que además te lanza proyectiles -hay que poner las cosas difíciles- y avanza hacia la derecha hasta llegar a ella.

Fase 4

Fase 4.1



Este es uno de los escenarios más fáciles de todo eljuego, ya que los enemigos son poquísimos y las zonas muy cortas. En esta escena, como ya habrás podido comprobar, todo es diferente para el pato Lucas, tanto en sus saltos como en sus disparos. Así que lo mejor que puedes hacer es (tómale como un buen consejo de amigo mapero), nada más salir, avanzar en línea recta hasta llegar al primer abismo. Allí aparecerá una burbuja con una briillante y sugerente estrella en su interior.

A partir de entonces las estrellas serán las principales y más efectivas armas de nuestro protagonista animado.

Fase 4.2



Ve directamente a por la estatuilla que hay en la tercera sección, escondida tras unos matorrales nada más atravesar la compuerta de acceso a este lugar. Si quieres apoderarte de ella sal a la superficie y cuélate por la parte inferior del edificio. Salta sobre el puercoespín y al llegar a la pared salta nuevamente hacia la izquierda y ya está, será tuya.

Fase 4.3



Bueno, ya hemos capturado más de la mitad de las estatuillas y como premio el profesor Duck Brain parece regalarnos la octava, porque la verdad es que la ha escondido en un lugar fácilmente accesible. Se encuentra en la segunda sección, debajo de la primera casa japonesa y para conquistarla lo cierto es que no tendrás ningún impedimento ni ningún obstáculo que evitar, ¡vamos, está hecho!.

Fase 5

Fase 5.1

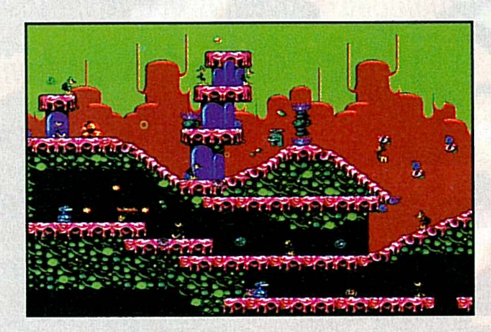
En el quinto escenario el Pato Lucas aparece en una época del futuro y las cosas ya comienzan a ponerse algo más que difíciles. Menos mal que vuelve a utilizar las burbujas como arma, porque ahora los enemigos están por todos los lados y debes caminar con muchísima cautela. Sírvete de los platillos volantes y de las nubes para atravesar determinadas zonas. Un consejo: los marcianos verdes no pueden ser sacados de la pantalla así que déjados tranquilos porque son inofensivos, a no ser que los dispares, porque entonces responderán con la misma moneda; recuerda que el que rie el último, rie mejor.

Fase 5.2



Lo cierto es que esta segunda escena no debe representar ningún obstáculo a priori. Lo único destacable es la presencia de una nueva estatuilla escondida en la tercera sección, al final del camino por las plataformas superiores. Llegarás hasta un gran jarrón. Aproxímate a él y salta ya que allí se oculta un espectro. Salvado este obstáculo la estatuilla ya estará a tu alcance.

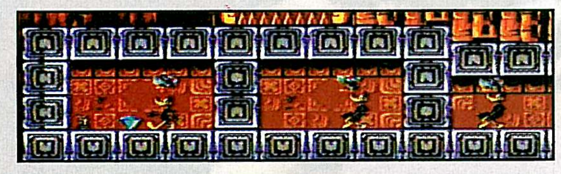
Fase 5.3



Aquí debes permanecer muy atento al suelo para observar dónde se encuentran camuflados los cañones terrestres colocados por el profesor Duck Brain. Tu objetivo, la pequeña estatua dorada, está en lo más profundo de la tercera sección, en el camino de la izquierda. Una vez más se prudente porque antes de poder alcanzarla aparecerá otro espectro para protegerla.

Fase 6

Fase 6.1



En este escenario el mayor peligro reside en los monos que aparecen por sorpresa delante de tus narices para arrebatarte una vida. Siempre que encuentres una bomba es que a continuación va a aparecer uno de estos monos, así que ten cuidado. La estatua número once se halla en las plataformas inferiores de la izquierda pertenecientes a la segunda sección. Por si esto fuera poco, además, en la estancia previa a la de la estatua hay oculta una nueva vida.

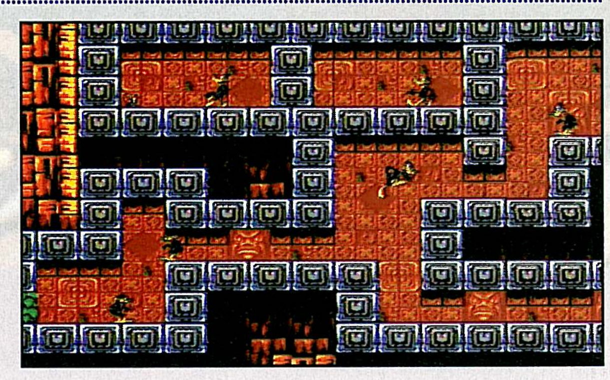


Fase 6.2

En la tercera sección hay otra vida bajo el platillo volante del inicio.Para poder alcanzarla tendrás que dar toda la vuelta por debajo de la selva y luego volver a subir hasta las inmediaciones del platillo.

Fase 6.3

Y por fin llegamos a la última, la definitiva, la que todos estábamos deseando alcanzar: la estatua final. El sagrado lugar en el que se encuentra es en la segunda sección, a poco de iniciar el camino, a la izquierda. Tras haberla capturado el único obstáculo que te quedará por superar es el espectro que aparece repentinamente por el camino superior. Para deshacerte de él primero tendrás que subir y sacar de la pantalla al indio de arriba. Luego bajas hasta las plataformas inferiores y te haces con la bomba, (único artilugio capaz de acabar con el espectro). Ya sólo quedará lanzársela cuando aparezca y habrás alcanzado el final del juego. ¡Aleluya!



The Jungle Book

Mowgli ha recorrido un gran trecho hasta llegar a la 16 bits de Sega, la Mega Drive: primero fue un simpático y valiente tarzan infantil en una loca película de Walt Disney, después llegó a las consolas gracias a Virgin, y por supuesto a Sega puesto que paseo sus aventuras por Master System y la portátil, Game Gear. Tras pasearse un tiempo por vuestras pantallas, sabemos que te ha costado más de la cuenta avanzar en los dominios del gran tigre temeroso del fuego, porque eso es lo que es Shere Khan, un miedoso al que podrás derrotar fácilmente si cumples al pie de la regla (aunque también existe la libre interpretación) lo que aquí te contamos. ¡Ah!, también contarás con Bagheera y Baloo.

Por José Antonio Gallego

Jungle by Day







Justo en el comienzo, sube por la primera liana para conseguir la brújula que te indicará el camino a los diamantes. En la copa del primero de los árboles encontrarás varios diamantes y una necesaria vida extra.

En la piedra y la roca , salta para recoger nuevos diamantes e ítems de plátanos. En el árbol siguiente, en sus ramas superiores se esconden una máscara y un ítem de vida. Desde allí podrás saltar a una liana móvil. Si subes por ella hallarás otro de los diamantes. Bagheera se oculta en la esquina inferior izquierda del mapeado.





The Great Tree



Trepa por la primera liana para encontrar un diamante. Si te metes por el hueco que hay en dicho árbol ascenderás varios pisos y encontrarás más frutas y un nuevo diamante. Volviendo al principio, e introduciéndote por el hueco del árbol hallarás la brújula. Cuidado con los fastidiosos escorpiones que merodean por las ramas.

En la cima del árbol, y como enemigo de final de fase, se encuentra la temible serpiente Kaa. Para derrotarla, el consejo fundamental es moverse continuamente y evitar pegarse al tronco.

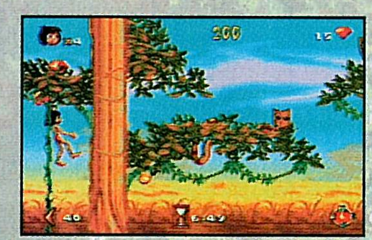








The Dawn Patrol





Ve hacia la izquierda y sube por la primera liana que encuentres para hacerte con un diamante , una brújula y una máscara. Esta fase puede ser afrontada de muchas maneras, y quizá encuentres que la más cómoda es caminando por las copas de los árboles, agarrado a las siempre útiles lianas. De esa manera recogerás muchas frutas y algún que otro ítem, pero ni un solo diamante. Y como de lo que se trata es de eso, desciende y súbete en el elefante. Aparte de llevarte comodamente hasta los diamantes, te permitirá recoger algún racimo de plátanos. Y cuando llegues a Bagheera, antes de tocarla recoge el ítem de vida y la vida extra que hay junto a ella.



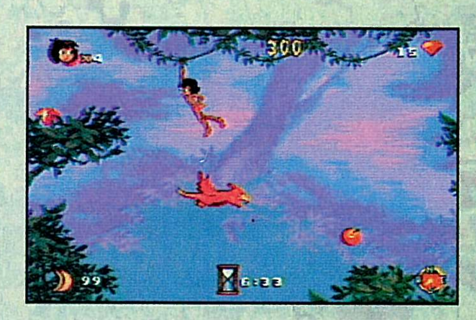




The River

Sube por la primera liana para recoger la útil brújula y un diamante. Subiendo a lo alto de ese árbol encontrarás otro: tendrás que saltar al de la derecha, subir, y volver al árbol a través de las lianas del techo. En los riscos de la derecha te harás con ítems de armas y otro diamante. Cuando los riscos acaben, déjate caer sobre la tortuga. Te llevará hasta el siguiente grupo de árboles, donde se ocultan los diamantes restantes. Recuerda que llegar hasta Baloo no es tan fácil, pues para no ahogarte deberás realizar acrobacias sobre las piedras del río. Si coges la fruta, puntos extra.











Trucos

Recuerda que para que los siguientes trucos funcionen, deberás pausar la partida en mitad del juego, y luego pulsar las siguientes teclas.

-Para acceder al siguiente nivel, pulsa:
B, A, A, B, B ,A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A

-Para rellenar tu marcador de vida, de tiempo y las armas, pulsa:
ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A

-Para enfrentarte al jefe final, pulsa:
A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B

-Para empezar junto a Baloo, presiona:
B, A, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA

Baloo and the River



Salta por los riscos del inicio hacia la derecha para coger la brújula, y hacia la izquierda para coger diamantes e ítems.



Si subes por el árbol de la izquierda (protegido por incómodos enjambres de avispas), recogerás nada menos que tres diamantes, así como numerosos ítems.



Vuelve al inicio y déjate caer sobre Baloo. Esquivando los peces voladores podrás recoger numerosos y bienvenidos ítems.



Al llegar a la serpiente que duerme enrollada, salta sobre ella: llegarás hasta Bagheera. Antes, recoge al-



The Tree Village





Ojo, pues cerca del inicio caerá rodando un barril que como te alcance te hará perder una energía preciosa. Sube por la liana que hay junto a dicho barril para coger la brújula, un diamante y unos cuantos ítems. Introdúcete por los huecos de los árboles: harán las veces de ascensores que te conducirán a nuevos ítems y diamantes. Por cierto, mucho ojo con los erizos, pues pueden lanzar espinas a distancia.. No pierdas tiempo yendo por el camino de la izquierda, pues no conduce a nada importante.

Tras la choza de paja, coge carrerilla y salta el abismo (es factible). Encontrarás un valisos ítem de vida. En algunos puntos el tronco está hueco, por lo que podrás pasar al otro lado del árbol con suma facilidad, así que prueba siempre que te sientas perdido.

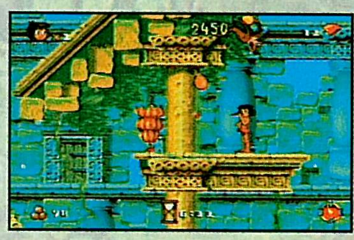


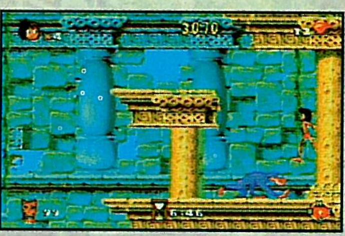




The Ruins

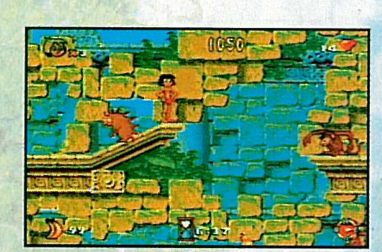
Para hacerte con el primer diamante sólo tendrás que deshacerte de un incómodo mono en el camino de la derecha. Continua en esa dirección, y tras saltar un par de barrancos llegarás a la brújula.





Si bien abundan los ítems de plátanos, lo mismo podemos decir de los molestos enemigos.

Debido a que la mayor parte de las piedras se derrumban si estás mucho sobre ellas, deberás movernos continuamente. Bagheera se encuentra en la base del edificio, en la esquina inferior izquierda del mapeado. Un enemigo fantasmagórico puede ponerte las cosas difíciles: las calaveras escupidoras.





Trucos

- Para empezar junto a Baloo, presiona:
B, A, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA

- Para que todos los personajes aparezcan cabeza abajo (inútil pero divertido) pulsa:
IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C, DERECHA, ARRIBA, ABAJO



Collapsing Ruins

Desgraciadamente no te podemos decir qué camino debes seguir... porque sólo hay uno. La dificultad está en que la mayor parte de las piedras se desmoronarán nada más las pises. Recuerda que las que no tienen dibujo se pulverizarán décimas después de que las pises. Las únicas piedras sobre las que podrás estar seguro son las que están previamente ocupadas por un mono. Después de cargártelo podrás respirar un poco. El enemigo final, King Louie, es un tipo bastante duro. Cuando corre hacia ti es completamente invulnerable, así que bastante tienes con esquivarle. Sólo puedes atacarle cuando se detiene para lanzarte plátanos. Sus lanzamientos van dirigidos, alternativamente, a la cabeza y a los pies, así que esquiva y dispara.









Jungle at Night





Sube por la liana de la izquierda si quieres encontrar la brújula y un montón de ítems. Junto a la brújula verás una serpiente: deja que te catapulte y agárrate a la liana. Sube por ella, encontrarás una vida extra.
Sigue subiendo por ese árbol, pues en la copa te esperan dos diamantes y un corazón, aparte de algunos nuevos enemigos, como buhos, murciélagos y mosquitos gigantes.
Balancéate por las lianas superiores moviéndote de copa en copa. De esa manera conseguirás montones de diamantes.
Baghera se encuentra en la zona baja, a la derecha, refugiada en unos riscos.



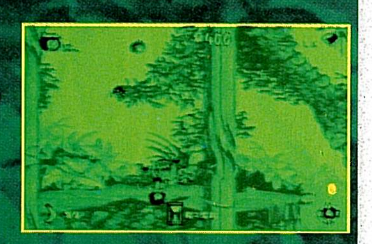




Trucos

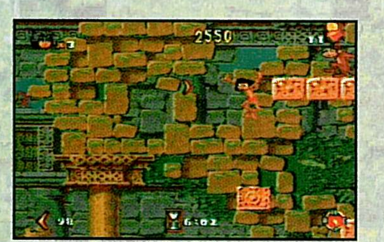
-Para empezar junto a Kaa presiona:
C, A, A, B, C, A, A

-Otro truco pintoresco. Para que la pantalla cambie sucesivamente de color pulsa el siguiente código. Cada vez que lo hagas adquirirá una tonalidad diferente:
A, B, B, A, C, A, B, B

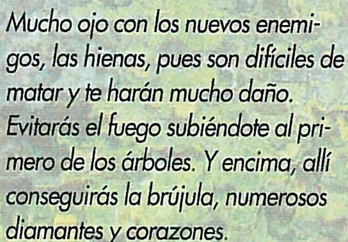


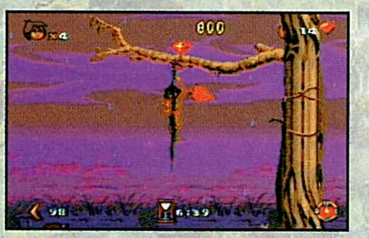
The Wastelands





Mucho ojo con los nuevos enemigos, las hienas, pues son difíciles de matar y te harán mucho daño.
Evitarás el fuego subiéndote al primero de los árboles. Y encima, allí conseguirás la brújula, numerosos diamantes y corazones.
En la copa de dicho árbol encontrarás dos ítems de vida, pero recógelos a toda velocidad o te alcanzarán los rayos.
Pese a ser la última fase, es muy sencillo dar con los diamantes. Limítate a buscar de rama en rama. Eso sí, para enfrentarte al enemigo final deberás volver a tierra.
Derrotar a Shere Kahn no es difícil, pero sí sumamente laborioso. Tu principal preocupación debe ser saltar de piedra en piedra para no perecer entre las llamas. La segunda, evitar el flamígero aliento del tigre, y cuando todo eso esté controlado, entonces, sólo entonces, podrás atacarle con tus plátanos. La impaciencia será tu perdición.









URBAN STRIKE

Continuamos este mes con la labor que dejamos a medias en nuestro número pasado. Tras recorrer los cinco primeros niveles de este excelente juego de estrategia, te presentamos en estas páginas las cinco misiones restantes, junto con los passwords que te permitirán acceder directamente a cualquiera de las diez fases del juego (¡nos ha costado lo suyo conseguirlas!, y sino que se lo pregunten a nuestro colaborador). Sólo nos queda esperar que disfrutes y pases un rato entretenido con este cartucho, de nombre «Urban Strike».

Por José Antonio Gallego

Los passwords

HAWAI
YZ9NHLWVNBF
PLATAFORMAS
CNHLGBR4NBF
DENTRO DE LAS PLATAFORMAS
ZLGBWD3PFZA
MEXICO
9BWDR6MJYNM
SAN FRANCISCO
NDR63P7VZLT
ALCATRAZ
H63PMJT4SYL
NEW YORK
LPMJ7VSXFZR
LAS VEGAS
GMK9RVSXF2V
EN EL CASINO
BVT4SXYCZLT
SUBTERRANEO
WR63PMT4SYL
FINAL
D3PMJ7SXFZD

NIVEL 6 Alcatraz



Objetivo: destruir los sensores que pueden alertar de tu presencia. Además, hacerlo es fundamental para acceder a las zonas más remotas del mapeado, pues al estallar lo hacen a su vez los cerrojos de las puertas más cercanas.



Objetivo: conseguir los planos del arma secreta. Están rodeados por seis soldados de Malone, en el centro del mapeado. Ojo con los soldados, poseen un blindaje extraordinario, y si fallas en tus disparos puedes destruir los mapas y arruinar la misión.



Objetivo: destruir las cajas de munición M-16X. Están distribuidas a lo largo de la prisión, algunas de ellas protegidas por piezas de artillería. Al destruirlas suelen aparecer soldados (así que mucho ojo) pero a veces también ítems.



Objetivo: Localizar la celda del agente infiltrado. Se encuentra en la zona norte de la cárcel, protegida por una pieza de artillería. Tras liberarle, deberás seguir sus pasos hasta la salida. No pierdas tiempo con los soldados enemigos o te dejará atrás.

NIVEL 7

New York



Objetivo: destruir los cuarteles financieros de Malone. Dichos edificios están sitos en la zona oeste de Manhattan. No están excesivamente protegidos, así que no malgastes demasiado armamento con ellos, pues la munición en esta fase escasea.



Objetivo: rescatar a la gente de los edificios en llamas. Consulta en el mapa y dirígete hacia los edificios indicados. Antes de recoger a la gente, acaba con los francotiradores. Lleva los pasajeros a un aeródromo cercano al World Trade Center.



Objetivo: destruir la flotilla de Choppers de Malone. Se encuentran sobre las azoteas de los edificios del norte de la ciudad. Cuidado, pues al detectarte irán en tu búsqueda. Emplea maniobras evasivas y recoge los pocos items disponibles en la fase.



Objetivo: rescatar miembros del N.A.F.T.A.. Tras destruir los radares de un edificio vecino, vuela hasta el World Trade Center, elimina a los sicarios de Malone y rescata a los secuestrados. Uno de ellos te dará la clave necesaria para la siguiente fase.



Objetivo: desactivar el explosivo plástico que amenaza con volar el edificio. Aterriza en el punto que se te indique, introdúcete en el edificio, y cuando tengas el dilema de qué cable cortar, sigue el consejo que te dieron en la misión pasada.

NIVEL 8 Las Vegas



Objetivo: capturar al comandante de radares. Localiza su vehículo en el mapa, apenas está protegido. Tras destruir su coche recógelo. Con un poco de "persuasión" te revelará el emplazamiento de los demás radares de la ciudad.



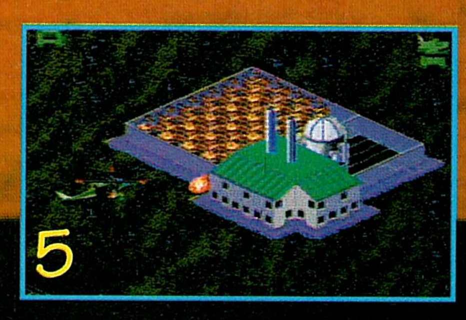
Objetivo: destruir unidades de radar. Las hay a docenas, distribuidas por toda la ciudad. Localízalas en tu radar y destrúyelas una por una. Algunas están un tanto protegidas, otras en absoluto. Recogerás numerosos items por el camino.



Objetivo: desbloquear las carreteras. En tres puntos, diferentes vehículos blindados tratan de dinamitarla. Se rápido, es fundamental. Al ser vehículos blindados, necesitarás toda tu potencia de fuego, así que no te importe vaciar el cargador.



Objetivo: detener invasión enemiga. Aquí no sirven ni tácticas ni estrategias. Decenas de vehículos blindados siembran el terror en Las Vegas, están en todas partes. Afortunadamente la munición abunda, así que no seas tacaño.



Objetivo: destruir central de energía. Se haya al norte del mapeado, y escasamente defendida. Ocúpate primero de las piezas de artillería y así podrás derribar el edificio con una tranquilidad absoluta. ¡Esto empieza a marchar!.



Objetivo: destruir las defensas del casino. ¡Por fin el cuartel general de Malone!. Antes de entrar a por él deberás destruir las piezas de artillerá que lo protegen. Atrincherate tras los edificios cercanos para protegerte. Después, aterriza.

NIVEL 9

Casino


1

Objetivo: cargarse a los matones. Hay cuatro , fuertemente armados y blindados. No son fundamentales, pero eso hará más sencilla tu misión. Si destruyes las tres tragaperras de la entrada hallarás tres municiones.


2

Objetivo: rescatar a los rehenes de la oficina del cajero. Ojo, cuando la luz roja ilumina su techo, la oficina es invulnerable, aparte de disparar a diestro y siniestro. Ataca cuando la luz se apague.



3

Objetivo: rescatar a la antigua novia de Malone. Los celos del villano la han recluido en otra cabina de esas que se le enciende la luz roja, y encima la protegen unos cuantos matones, así que, ¡que no te pillen de sorpresa!.


4

Objetivo: destruir las cabinas. No encontramos a esta misión otro sentido que la de fastidiar a Malone cargándonos su próspero casino. Hay cinco cabinas. Tras ello, busca el trenecito y móntate, pues te espera lo mejor.



Esta fascinante puesta de sol es tu premio por haber desbaratado los planes de Malone. Parece que has vuelto a conseguirlo, la serie Strike ya es historia para ti, pero al tanto, parece que EA está programando ya la cuarta entrega ¿será cierto?.

NIVEL 10

Subterraneo



1

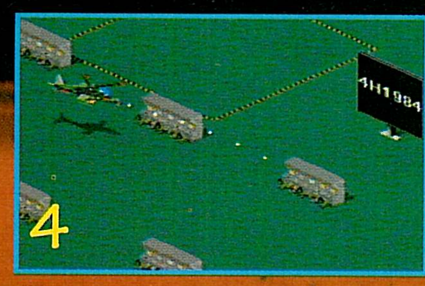
Objetivo: despejar el área de armamento enemigo. La munición es escasa, por lo que te aconsejo ataques laterales y por sorpresa, así como atacar primero los vehículos móviles para luego seguir con el resto. Después, recoge ítems.


2

Objetivo: destruir barracones. Situados al norte del punto de salida. Sólo son dos, pero fuertemente blindados. Destruye al ejército que los protege, y si te mueves rápido quizá se disparen entre ellos, víctimas de la confusión.


3

Objetivo: destruir centros de control. Están escasamente defendidos (ya era hora). Destruye todos y cada uno de los paneles y las máquinas para evitar que con su láser destruyan la tierra. Una tarea muy sencilla.


4

Objetivo: destruir emplazamiento del cañón láser. Simplemente tienes que abrir un agujero (ya te enterarás para qué). Sería una misión sumamente sencilla de no ser por un par de blindados que patrullan por esa zona.



5

Objetivo: capturar a Malone. Vuela hasta su cuartel general y acaba con el ejército que lo rodea. Haz un agujero en su estructura y Malone saldrá por allí. Recógelo, pero ten cuidado, pues lleva una bomba encima.



6

No te asustes y vuela enseguida hasta el edificio del laser, y déjale caer por el agujero que abriste en la misión 4. Malone la palmará y de paso se cargará el laser. Misión cumplida, y juego terminado. Felicidades.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



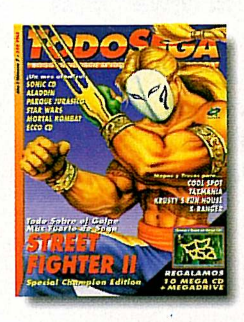
















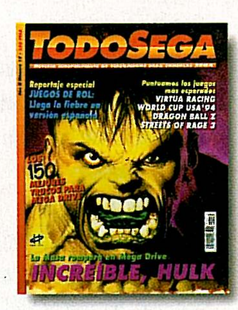


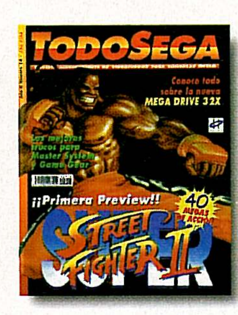




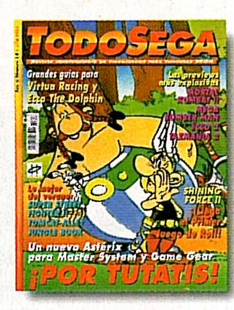




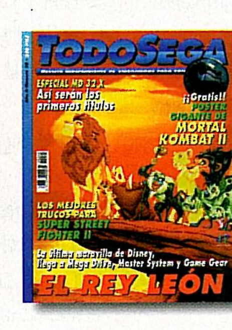




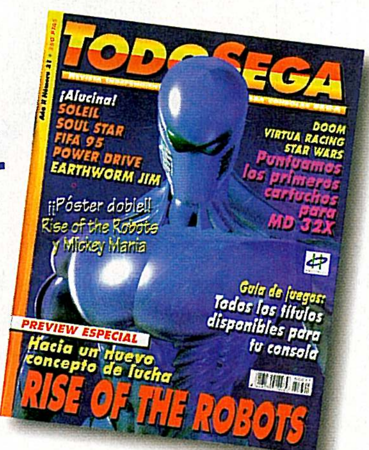








Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!





Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



GAME GEAR

TENGEN WORLD CUP SOCCER
Passwords

¿Queréis ganar el campeonato?, pues echad un ojo a estos passwords, os permitirán llegar directamente a la semifinal que os comentamos:

Semifinal Argentina - Rusia: 82 puntos.
HLUG RHHS FKLC OBHI IJWT ODGX F
Semifinal Dinamarca - Brasil: 90 puntos.
HHCO KHOE FSBU HFRI TLOD JXJC I
Semifinal Inglaterra - Francia
HHRE KHOA FSBF UGVJ COTH QDWL I
Semifinal Escocia - Italia 84 puntos.
HNJI LHNI FXIC VSRI HUGO KKWB D
Semifinal Alemania - Holanda: 44 puntos.
HOGQ TONU FJFX SIBF KOCU QWRL O
Semifinal Rusia contra Alemania - 92 puntos.
HLIQ XLOC FRSG FUKI LJCB KTVH D
Semifinal Brasil contra rusia - 32 puntos.
HNWE VHNA FRJO FOGF BTHS LLCI K
Semifinal Corea contra Alemania 84 puntos.
HHUI SOLS FKWG HNLI FCTI POBD R

ALADINO
Para ser invencible

Os vamos a facilitar vuestra labor en este juego: introducid el código **AIQY** y seréis invencibles, ¡a que mola un truco así!.

SHINOBI III
Passwords

Las claves del Ninja. Ahora ya no tenéis excusa para derrotar a los "malos":

Shinobi rosa: **CO444**
Shinobi azul: **5o858**
Shinobi amarillo: **1o373**
Shinobi verde: **Bo2F2**
Cristal Rosa: **FD9D8**
Cristal azul: **D4939**
Cristal amarillo: **F5958**
Cristal verde: **BF26A**
Base del enemigo: **BF26A**

PUT'N'PUTTER
Menú secreto

Una forma sencilla de acabarse el juego. Solo tenéis que mantener pulsados el botón 2 y Start antes de encencer la consola, y entraréis en un **menú secreto** que os permitirá elegir un montón de cosas interesantes.

ROAD RASH
Empezar en el nivel 5 con la mejor moto

En este juego no solo son necesarias unas cuantas claves. Es más, en este caso os vamos a **ofrecer "la clave"**, pues introduciéndola como password podréis empezar en el nivel 5 con la mejor moto posible, nada menos que la Diablo 1000, así que anotadlo bien: **OOOO ODQTO 15AUS 574AE**.

VUESTROS TRUCOS

Master of Darkness

Sigue estos pasos para activar una selección de niveles: en la pantalla de presentación mantén pulsados arriba e izquierda en el pad de control durante tres segundos. Después mantén pulsados los botones 1 y 2 y presiona START. Si haces esto correctamente te saldrá una pantalla en la que además de poder seleccionar el nivel podrás incrementar el número de vidas hasta un máximo de nueve, aparte de posibilidad para invencibilidad y una fabulosa prueba de sonido.

Pablo González Galvez, Madrid

Pengo

Para pasar directamente a la fase 16 con 7 vidas, pulsa la siguiente combinación de teclas en la pantalla de presentación: arriba, 1,2 y START.

El Libro de la Selva

Si quieres seleccionar la fase, cuando aparezca el logo de Disney espera a que la pantalla se quede completamente oscura y pulsa arriba, abajo, arriba, izquierda, derecha, izquierda y derecha.

Fernando Lluch Mengual, Valencia

Shinobi III

Si quieres empezar a jugar con todas las magias, introduce el siguiente password: 9F723.

Wonder Boy III

Aunque este chico sea una maravilla, lo será aún más si introducís los siguientes passwords: Y20VDD5VVYEP9RN y TKC3YTWDDFR7A. El primero os permitirá acceder al hombre halcón, el segundo al hombre león.

Sonic 2

Durante la presentación pulsa START hasta que aparezca la pantalla de opciones. No sueltes START y presiona diagonal abajo-izquierda junto con los botones 1 y 2. Déjalo presionado hasta que oigas un pitido. En ese momento suéltalo todo y vuelve a presionar el botón START.

Javier Clemente Nolasco, Vigo

Streets of Rage

En la pantalla de opciones, selecciona el sonido 11 de las opciones de efectos. Cuando esté sonando pulsa los botones 1 y 2 simultáneamente y podrás elegir nivel.

Mortal Kombat

Si llevas mucho tiempo deseando jugar en el modo Gore y no lo consigues, atento a estas instrucciones: en la pantalla de la leyenda pulsa los botones 1 y 2 mientras giras el pad en el sentido de las agujas del reloj, aparecerá la frase "NOW ENTERING KOMBAT".

José Angel Arenas Caballero, Madrid

Más Mortal Kombat

Para matar a los enemigos de un solo golpe, pulsa en la pantalla del logo de MK: arriba, abajo, izqda, derecha, 2 y derecha.

Miguel Moure Sala, Pontevedra



MASTER SYSTEM

ALADINO
Para elegir nivel

Como sudecía con los passwords, este truco os sirve igual para Master System y Game Gear. En el logo de Disney, presionad: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda y derecha, y podréis elegir nivel. Así de sencillo.

STREETS OF RAGE
Una continuación extra

Para que no tengáis que empezar de nuevo cada vez que acabéis el juego, prestad mucha atención a este truco. Cuando aparezcan las palabres Game Over, mantened pulsados los botones 1 y 2 antes de que volváis a elegir la opción de empezar de nuevo. De este modo, cuendo comencéis de nuevo el juego, estaréis en el mismo lugar en el que habéis acabado.

MICRO MACHINES
Más difícil todavía

Para finalizar esta serie de trucos de Micromachines en Master System, dos fórmulas que aumentarán la dificultad del juego.

-**Juego más difícil**: Una vez más, espera a que aparezca la pantalla de introducción y presionad arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2 y arriba.

-Si no os parece suficiente, **Rock Mode**: en la misma pantalla presionad arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2, arriba, arriba, 2 y arriba.

BUBBLE BOBBLE
Códigos especiales

Si queréis disfrutar con algo más que una simple partida, apuntad estos códigos especiales **para conseguir los objetos** que aquí os mostramos, os darán muchas ventajas:

RLLRUDDR: 1 vida.
ULDLDUUL: Todos los ítems.
LULRLLDR: Zapatos.
RBUUUBBJ: Zapatos,dulces y plumas.
JJLBJRJL: Selecciona música.
LLBRDBDL: Zapatos y dulces.
DJBRBDBJ: 3 vidas.
DJLBBDJJLDLDBJBB: Recoge todo en cada nivel.
BLDUBUBU: Zapatos, dulces, plumas y 3 vidas.

VUESTROS TRUCOS

Alex Kidd in Miracle World

Os ofrezco tres trucos para este entretenido y divertido juego de Master System II:

1- En la fase del Lago Profundo mata al primer pulpo e introdúcete en la cacerola y cuando estés dentro pasarás a una pantalla de agua y otra de tierra. En esta última encontrarás una siempre útil vida extra.

2- La clave final del juego es: Sol, Agua, Luna, Estrella, Sol, Luna, Agua, Pez, Estrella, Pez, Corona.

3- En la primera pantalla hay tres cajas con un interrogante. En la primera caja encontrarás un anillo. En la segunda verás un fantasma. Y por último, en la tercera caja, que está en el agua, tienes una vida extra. Ten en cuenta que sólo saldrá cuando hayas roto las tres cajas.

Raúl Nieto del Olmo, Burgos

Golvellius II

Prueba este password y observa lo que pasa: QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ.

Ghost Busters II

Para empezar el juego con más dinero, introduce tus iniciales como AA y luego teclea II73468723. Tendrás casi dos millones de dólares para disfrutar a lo grande.

Roger Terrafeta Turigas, Barcelona

Predator 2

NIVEL 2: SPOCGURD
NIVEL 3: ROTADERP
NIVEL 4: SEGATSOH
NIVEL 5: NAGIRRAH
NIVEL 6: LAICIFFO

Juan Manuel Arman Rodríguez, Sevilla

Ecco the Dolphin

Estos son los passwords para todos los niveles de este submarino y místico juego (menos el 1 y el 14, que no dan passwords):

Medusa Bay: IEBNF
Under Caves: IWCRR
Ridge Water: SJRYD
Open Ocean: SJRAE
Cold Water: UCFFV
Opean Ocean (2): GRBIG
Deep water: SBBEH
The City for Ever: OBJKI
Origin Beach: VOJRR
Dark Water: OBJMK
Deep Water (2): GVVKL
The City for Ever (2): UKMFV
The Tube: WNVWO
The Machine: SVRKP
The Vortex (final): QKQFV

Javier Santidnau Rúiz, Burgos

Astérix 2

Para inflarte de vidas: cuando aparezca una, cógela y sigue adelante un poco, vuelve atrás y volverá a estar. Esto también ocurre con los demás objetos y enemigos.

Addams Family

Dos nuevas salas de bonus:1- Antes de llegar al conservatorio hay una chimenea encendida, apágala con el cubo de agua (llénalo en la ducha) y métete en ella. 2- En el "landing" que hay por las escaleras arriba a la derecha del recibidor te puedes meter en uno de los espejos. Para ello salta sobre él y en el aire pulsa el botón 2. Para llegar a la habitación final coge la melodía de la izquierda de la librería y tira del cordón de la derecha.

Roberto García Martín, Jaen



MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING
Handy y Force mode

Cuando aparezca el logo de Sega, presionad los botones A, B, B y A en el pad uno. Despues presionad Start en el pad 2. Entrad en la pantalla de opciones, y si lo habéis hecho correctamente veréis el curioso y divertido Handy/Force Box.

MICKEY MANIA
Selección de nivel

Si el juego se te hace difícil, utiliza el siguiente truco para elegir fase y disfrutar con las aventuras de Mickey. Ve al menú de sonido y marca los títulos de tal forma que verticalmente se pueda leer la palabra **CAT**, formada con las letras iniciales de cada uno de los sonidos.

THE LION KING
Menú secreto

Una buena forma de empezar con buen pie este juego. En la pantalla de opciones, realizad la siguiente secuencia de movimientos: derecha, izquierda, arriba, abajo, A, B, C y Start, y veréis como aparece un menú secreto en el que podéis elegir fase y número de vidas. ¿Os parece poco?, pues atentos al mes que viene.

GUNSTAR HEROES
Jugar con el titular

Este es un truco muy sencillito de hacer, aunque tampoco sirve para gran cosa, pero resulta realmente divertido. Presionad abajo antes de que el logo de Gunstar Heroes comienze a rotar, y veréis como el logo queda invertido en su posición final, al mismo tiempo que podréis jugar con el de forma continua.

BUBBA & STIX
Paswords de nivel

Apuntad estas claves para ayudar al chico del palo:
FASE 2: **?TV9M49RI6**
FASE 3: **MF2!?T!P17**
FASE 4: **!X!TWMY?B5**
FASE 5: **R4GB!2VPD?**

FLINK
Menú secreto

Comenzad el juego de forma normal, y entonces presionad abajo y Start para pausar el juego y que aparezca el menú de opciones. Entonces, con el botón Start pulsado, presionad derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda. Veréis como aparece un menú en el que podréis elegir nivel, vidas, etc.

PETE SAMPRAS TENNIS
Protestar al árbitro

Este truco no es que sirva de mucho, pero si supone una pequeña satisfacción personal, y una forma muy simpática de descargar adrenalina. Antes de que vuestro jugador vaya a sacar, presionad abajo-derecha y Start al mismo tiempo. Veréis como vuestro jugador se dirige a protestar al árbitro. Puede que consigáis intimidarle y todo.

VUESTROS TRUCOS

Streets Of Rage 2

Hay dos vidas extra en: una en el galeón pirata y otro en la fábrica de armas. Pero además, hay otra dos más que están en: una en la fase 2 al salir del camión en la cabina. La otra está escondida entre la niebla, bajo la cabeza del alien del cuello largo en el parque de diversiones.

Last Battle

Cuando aparezca la frase "THE LEGEND OF THE FINAL HERO" pulsad a la vez A, B y C y después START. Podréis elegir la fase en la que deseáis empezar, aunque sólo si antes habéis pasado por ella.

Super Hang On

Para competir con una moto introduce el siguiente código: 4FF3F442F30404 FFFJCM9D7IEEFJ. Para jugar en el modo original empezando con 7.500.000$ introducid: 4DZ)9012310000 3FFJCN9DBAFDGP.

Andrés Clavijo, Sevilla

Fatal Fury II

En la opción de presentación 1P GAME STAR pulsa izquierda y START, aparecerás en la pantalla de selección de personajes. Mueve el 1P abajo de MAI, BEAR, JUBEI y CHENG con el START pulsado y aparecerán debajo de ellos los 4 jefes finales.

Javier Rúiz Ortega, Madrid

Sonic 3

Si estás un poco aturdido por la música de la final de Hydro City, realiza lo siguiente: no saltes cuando aparezca Robotnik, dedícate únicamente a esquivarle. Cuando empieze la cuenta atrás salta y aparecerá una nueva y más ligera melodía.

Rubén Fernández Rojo, Madrid

After Burner II

Para seleccionar nivel, pulsa C al comienzo del juego y sin soltarlo, pulsa A y B, y finalmente START. Aparecerá la pantalla de Select Round. Por último, durante el aprovisionamiento, pulsa las siguientes combinaciones para conseguir 100 misiles: en el nivel 3 pulsa izquierda y B. En el 5, derecha y B. En el 9, sólo B. En el 11, derecha y B. En el 13, izquierda y B. En el 16, derecha y B.

Carlos López Parejo, Badajoz



MEGA DRIVE

SKITCHIN

Passwords especiales

En la pantalla de advertencia, presionad B, A, abajo, A, Start y Start, y después utilizad estos códigos:

Money: 2000$.
Speed: 3 nitros.
Thrash: conseguir mejores armas.
Armor: Aumenta 5 equipos.
Beach: Fase San Diego.
Broncos: Fase Denver.
Capital: Fase Whashinton.
Cars: Fase Detroit.
Hills: Fase San Francisco.
Jays: Fase Toronto.
Liberty: Fase New York.
Palms: Fase Miami.
Pizza: Fase Chicago.

SUPER STREET FIGHTER II

Truco para el Torneo y el Group Battle

-En la pantalla de presentación elegid Tournament, y cuando os halléis en la pantalla de Tournament Battle, iluminad la palabra END y presionad Start. A partir de ese momento el torneo comenzará con la computadora haciendose cargo de todos los luchadores. Además, podréis acelerar el desarrollo de los combates presionando cualquier botón.

-Entrad ahora en el Modo Group Battle, y en la pantalla de Battle Mode Select realizad la siguiente secuencia en el pad 2: A, B, A, B, A, B, B, A. Si todo ha ido bien, oiréis a Vega reirse. Ahora en la seleción del número de participantes colocad el dígito 8. Cuando vayáis a elegir a vuestros luchadores os daréis cuenta de que podréis escoger ocho veces al mismo.

SONIC SPINBALL

Elección de nivel y aumento de puntuación

Primero, acceded al menú de opciones en la pantalla de presentación, y con el pad uno presionad la siguiente secuencia de botones: A, abajo, B, abajo, C, abajo, A, B, arriba, A, C, arriba, B, C, arriba. Si lo habéis hecho correctamente oiréis un sonido especial. Dirigios de nuevo a la pantalla de presentación y, sujetando el botón A, presionar Start para elegir el nivel 2, B y Start para el nivel 3 y C y Start para el nivel 4.

Por otro lado, para aumentar vuestra puntuación hasta límites insospechados, no tenéis más que mantener pulsados los botones A, B, y C nada más acabar con un jefe final, y veréis como los ceros comienzan a aparecer en vuestro marcador.

TERMINATOR 2

Menú secreto

En el futuro todo esta permitido. Por ello, si queréis entrar en un menú secreto, en la pantalla de presentación pulsad arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda y derecha. Después comenzad a jugar y pausad en cualquier momento y presionad B y C simultáneamente. Entraréis en una escena en la que se analizará exaustivamente vuestra situación en el juego, y además os encontraréis con otra gran sorpresa.

VUESTROS TRUCOS

Fatal Fury II

Para hacer el ataque especial de cada uno de los luchadores sigue estos pasos, teniendo en cuenta que debes colocar los controles de esta forma (en el menú de opciones):

Botón A - puñetazo.
Botón B - Hard P/K.
Botón C - patada.

Sal de opciones y empieza a pegar de esta forma dependiendo del personaje elegido:

Terry Bogard: deja pulsado C y realiza la siguiente maniobra con el pad, pulsa delante, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, atrás, diagonal abajo-izquierda, abajo, diagonal derecha-abajo, delante más A y B a la vez.

Andy Bogard: deja pulsado A, abajo (3 segundos), diagonal derecha-abajo, delante, diagonal arriba-derecha más B y C a la vez.

Joe Higashi: deja pulsado C, delante, atrás, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, delante más A y B.

Kim Kaphwah: deja pulsado A, delante, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, atrás, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, delante, más B y C.

Mai Shirami: deja pulsado A, atrás, delante, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, atrás y luego pulsa B y C.

Big Bear: deja pulsado C, atrás, delante, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, atrás y después los botones A y B.

Jabei Yamada: deja pulsado C, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, delante, diagonal derecha-arriba, más A y B. Sólo sale cerca del oponente.

Chen ShinZan: deja pulsado C, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, delante, diagonal derecha-arriba, más A y B.

Para los 4 últimos World Warrior: todos se hacen igual. Deja pulsado C, atrás, delante, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, atrás, más A y B. Los jefes finales tienen estos nombres: Billy Kane, Axel Hawg, Laurence y Krauser.

Por cierto, estos super ataques únicamente se pueden realizar cuando la barra de energía esté roja.

Antonio Morillo Martínez, Cornellá de Llobregat, Barcelona



MEGA DRIVE

THE IMMORTAL
Tres trucos

-Encontrar una salida secreta. En el nivel 4 poned un anillo en cada agujero y comenzadr a dar vueltas alrededor de él en el sentido de las agujas del reloj hasta que aparezca la salida.

-Solucinar el enigma. En la habitación de los tres pentagramas colocad una gema en el agujero de la derecha del primer pentagrama, una segunda en el agujero de la derecha del siguiente, y otra en el agujero central del último.

-Conseguir la invencibilidad. Mientras aparece el nombre del nivel mantened pulsado el botòn A. El juego se detendrá. Soltad A y a partir de ese momento seréis invencibles.

VIRTUA RACING
Correr contra el tiempo

Empezad cualquier carrera y entonces presionad A, B y C en el pad 1. Si lo habéis hecho correctamente veréis la pantalla de resultados. Entrad ahora en el modo Two player Vs y podréis competir **contra los tiempos marcados** e intentar superarlos.

MAC DONALD TREASURE LAND
Selección de fase

Los chicos de Mac Donalds no nos lo han puesto fácil, así pues nos hemos buscado la forma de elegir fase. Para ello, en la pantalla de presentación pulsad izquierda, derecha, A, B y C y despues presionad Start. Ya podéis elegir fase.

MORTAL KOMBAT II
Menú secreto de opciones y Fergality

-Ve a la pantalla de opciones, deja el cursor en DONE y pulsa: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha y derecha. Verás un **test mode**.

-Elige a Rayden y en el último round, da sólo patadas. Cuando aparezca el "FINISH HIM", realiza la siguiente maniobra: atrás, atrás, atrás y bloquea.

EARTHWORM JIM
Menú secreto y pasar de nivel

Para acceder a la **pantalla de selección** pausa el juego y realiza la siguiente combinación de teclas:

Pulsa el botón A + izquierda, B, B, A + derecha, B, B y A. Si has realizado la secuencia correctamente, oirás una voz que te llamará "cheater" (tramposo). Entonces aparecerá ante tí una pantalla con la gente de Shiny, y posteriormente podrás seleccionar el nivel al que quieres acceder, invencibilidad, y un modo de mapa.

Para pasar al **siguiente nivel**, pausa el juego y pulsa A, B, B, A, A, C, B, C, B, C, A, C. Oirás la voz que te volverá a llamar "cheater".

VUESTROS TRUCOS

Jungle Strike

Fase 4, Night Strike: en vez de cumplir las misiones por orden, ve primero al punto a la izquierda del mapa para secuestrar a un general que sabe donde está el combustible y el armamento, pero ten cuidado porque es una zona peligrosa.

Fase 5, Populoso City: cuando tengas que recoger las cargas explosivas, entra por la zona Sur-Este para evitar que te den más de lo necesario y por consiguiente la misión se vaya al traste.

Fase 7, River Raid: nada má empezar a jugar ve más al Noreste de la zona de aterrizaje para conseguir 4 vidas, desstruyendo los ídolos. Además, antes de coger el avión, ve al lugar donde están los depositos de combustible para destruirlos con el helicóptero y así evitar problemas de accidentes con el avión.

Fase 8, Mountains: los misiles de la segunda misión están al Sur-Oeste del mapa. Al oeste del bunker hay una utilísima vida.

Por último, en la fase final lo más importante es buscar y tener paciencia para encontrar a los enemigos.

Jesús Frontelo Durán, Madrid

Mig 29

Para seleccionar la misión que desees, basta con que introduzcas el siguiente código: ZAZAZAZAZAZAZA.

Jorge Martínez Merlos, Albacete

Columns

1- En el nivel fácil ("easy"), si lo que te interesa son los puntos, puedes añadir 10.000 a tu marcador fácilmente de esta forma: cuando aparezca la joya mágica debes dejarla caer hasta el fondo de la pantalla. Por obra y arte de la misma magia, los puntos subirán al marcador.

2- Si lo que te interesa es bajar el nivel de las joyas al máximo posible, debes hacer lo siguiente: cuando aparezca la joya mágica ponla sobre una columna, de tal forma que sólo se puedan ver dos de los tres cuadrados brillantes. Así, sólo utilizarás esos dos y cuando caiga la columna con las tres siguientes joyas desaparecerán todas las que sean de igual color al de aquella sobre la que se apoyaba la joya mágica.

Este último trúco es algo más difícil que el anterior, pero debido a su efectividad, merece la pena, puesto que utilizarás la joya por partida doble.

Juan Carlos Mallorquín, Elche



MEGA CD

JURASSIC PARK CD
Entrar en el Modo Node Jumper

Muy atentos a este truco porque, aunque complicado, merece mucho la pena. Nada más comenzar el juego debéis encontrar al menos un huevo, y después encontrar las tenazas en la caja de herramientas del centro de visitantes. Usad las tenazas para conseguir la tarjeta azul, fuera de la hendidura derecha de las enormes puertas de madera de la entrada. Cuando tengáis la tarjeta azul dirigíos al centro de visitantes, subid las escaleras y entrad en la segunda puerta de la derecha, utilizando la tarjeta azul. En la oficina, buscad el incubador y colocad el huevo en él. Despues salid, y dirigíos al centro de control, acceded a la computadora y salvad el juego. Ahora, salid del centro de control y presionad durante un rato Start en el pad 2 hasta que por fin aparezca la pantalla de Node Jumper y podréis elegir nivel.

REBEL ASSAULT
Passwords de nivel

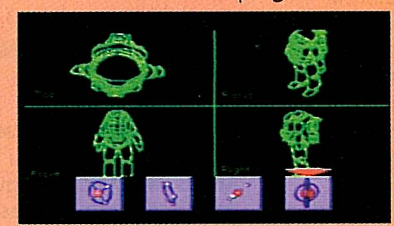
Durante los dos números anteriores os ofrecimos todos los passwords para acabar el juego en el nivel NORMAL. Tomas ahora buena nota si queréis competir en el nivel HARD.

1. **BORDOK**
2. **SKYNX**
3. **DEFEL**
4. **JEDGAR**
5. **MADINE**
6. **TARKIN**
7. **MOTHMA**
8. **GLAYYD**
9. **OTTEGA**
10. **RISHII**
11. **IZRINA**
12. **KARRDE**
13. **VONZEL**
14. **OSSUS**
15. **???????**

MICROCOSM
Passwords de nivel

Como es algo difícil ofreceros estos passwords por escrito, que mejor que presentaros estas pantallas con las claves del juego:









VUESTROS TRUCOS

Night Trap

He aquí la forma perfecta de pasarse este juego:

Hall 1	0:05	Entry	13:35 CC
Living	0:25	Living	13:55
Beed	0:30	Living	14:14 CC
Bath	0:47	Hall 2	14:35
Living	1:00	Entry	15:00
Kitch	1:20	Drive	16:25
Entry	1:34	Hall 2	16:35
Entry	2:50	Living	16:43
Hall 1	3:12	Hall 1	17:00
Bed	3:17	Bed	17:05
Living	3:30	Living	17:25
Hall 1	3:36	Hall 2	17:37
Drive	3:44	Living	17:45
Hall 2	4:00	Bath	17:53
Bath	4:20	Hall 2	18:00
Bed	4:34	Drive	18:10 C2A
Living	4:55	Entry	18:23
Living	5:03	Living	18:38
Bed	5:27	Hall 1	19:00 (LA 2ª VEZ CON EL INDICADOR EN ROJO)
Drive	5:30		
Entry	5:36 Cambio código		
Living	5:44 Código viejo	Living	19:20
Hall 1	6:02 Código viejo	Entry	19:30
Hall 2	6:12	Living	20:10
Hall 2	6:49	Bed	21:15
Kitch	7:02	Drive	21:25
Bed	7:16	Kitch	21:43
Drive	7:39	Hall 2	21:50
Hall 1	7:48	Bed	22:07
Bed	8:02	Hall 1	22:20
Hall 2	8:11	Hall 2	23:00
Hall 1	8:23	Hall 1	23:20
Bed	8:35	Living	23:30
Living	8:58 Cambio código	Drive	23:50
Living	9:08	Living	24:00
Entry	9:15	Living	24:10
Hall 2	10:40	Hall 1	24:16
Drive	10:50 Captura 2 augs	Bed	24:25
Hall 1	11:25	Bath	24:53
Hall 1	13:15	Hall 2	25:10

Al final del juego o al morir, aparece la frase "In memory ....", pulsad Arriba y cinco veces A, ¡ya veréis!.

Javier Franco Pizarro, Barcelona

Catálogo Juegos

TODOSEGA

He aquí la segunda y última parte de nuestro catálogo navideño. Recordad que estamos hablando de unas listas que contienen todos los cartuchos que actualmente tienen a la venta las distribuidoras españolas: Sega, Arcadia, Drosoft, Proein, Erbe Software, Sony-Columbia y Buenavista. Pretende ser una pequeña guía que os sea de gran utilidad en estas señaladas fechas navideñas, normalmente las más propicias para actualizar nuestra juegoteca particular. Junto al nombre del juego consta una pequeña calificación, la compañía programadora y una breve descripción del mismo.

Inteligencia y estrategia

Mega Drive

Distribuidos por SEGA:

BLOCK OUT (● ● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Saca una tercera dimensión a tu consola con un juego super adictivo. Empieza a estrujar tus neuronas o lo pasarás peor de lo que piensas. Como un Tetris, pero en tres dimensiones.

BUBBA & STIX (● ● ● ●)
CORE
La pareja más extraña que hayas visto nunca se une para escapar de un zoológico intergaláctico. Resueve complicados puzzles junto a estos dos simpáticos personajes acompañado de unos fondos de gran brillantez.

CENTURION (● ● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Vive el esplendor de la roma imperial. Prepara tus ejércitos para la confrontación final y que los dioses te sean propicios.

COLUMNS (● ● ● ●)
SEGA
La locura invade tu Mega Drive. Agrupa montones de joyas y logra relizar el mayor número de columnas que puedas. Participa, si lo deseas, junto con un amigo, verás qué divertido.

DUNE 2: BATTLE OF ARRAKIS (● ● ● ● ●)
VIRGIN
La adicción se viste de cartucho en una apasionante carrera por controlar la gran producción de especia en el lejano planeta Arrakis.

DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE (● ● ● ● ●)
SEGA
El malvado Dr. Robotnik intenta aniquilar a la población de judias de Beanville con su nuevo invento. Haz grupos de cuatro o más e intenta salvarlas.

KLAX (● ● ●)
DOMARK
Un clásico del género. Estrategia, buenos reflejos y mucha, mucha suerte. Si te quieres divertir, este debería ser tu juego.

LEMMINGS (● ● ●)
SEGA
Son millones, están locos y no saben dónde ir. Acompáñales hasta la salida sin perder ninguno por el camino, pero por favor, ¡no los revientes todos!.

LOST VIKINGS (● ● ● ●)
VIRGIN
La unión hace la fuerza. Haz que estos tres vikingos se ayuden mutuamente y podrás escapar rumbo a casa.

MARBLE MADNESS (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Nunca unas canicas dieron tanto juego en tu Mega Drive. Rodando y rodando se te pasarán las horas sin que te des cuenta.

MEGALOMANIA (● ● ●)
VIRGIN
La raza humana está estancada en la edad de piedra. Sólo con tu ayuda podrá evolucionar hasta convertirse en la dominadora de la tierra. Estrategia pura y dura.

POPULOUS (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Tú eres un ser todopoderoso y tienes bajo tu responsabilidad el bienestar de los habitantes de un planeta. No los defraudes y gobierna con razón.

POPULOUS II (● ● ● ●)
VIRGIN
Aún no has conseguido controlar a los elementos. Sigue probando y no pares hasta que el poder absoluto sea tuyo.

POWER MONGER (● ● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Juega a ser un poderoso caballero organizando ejércitos, cobrando impuestos o invadiendo nuevos territorios con los que engrandecer tu siempre acogedor reino.

STEEL EMPIRE (● ● ●)
ACCOLADE
Tus robots son tu fuerza para retener territorios. Fabrica cuantos puedas y destínalos donde sean más necesarios

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Una conocida ladrona ha escapado. Tu misión es localizarla en una época histórica y formular una orden de arresto contra ella.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
La hábil ladrona ha vuelto a escaparse con toda su banda. Ahora se oculta en algún lugar del mundo y debes descubrirlo.

MASTER SYSTEM

Distribuidos por SEGA:

CASINO GAMES (● ● ●)
SEGA
No importa que no tengas edad para entrar en un casino. Tu Master te brinda la misma diversión sin salir de casa y sin perder ni un duro.

CHESS (● ● ●)
SEGA
Si Kasparov es tu ídolo, prueba a imitarle con un adversario electrónico de la talla de tu Master System.

COLUMNS (● ● ● ●)
SEGA
Diversión sin límites en un juego que ya es todo un clásico. Nervios de acero y muchos reflejos para un juego rápido y adictivo como pocos.

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (● ● ● ● ●)
SEGA
Una lluvia de judías de colores amenaza con llenar tu Master System de diversión. No te molestes en buscar el paragüas.

KLAX (● ● ●)
TENGEN
La fiebre Klax amenaza con quedarse para siempre en tu consola. No te resistas a sus entretenidos retos.

LEMMINGS (● ● ●)
SEGA
Muchos peligros separan a estos simpáticos personajes de su casa. Guíales por el camino más fácil y no pierdas a ninguno.

MARBLE MADNESS (● ●)
VIRGIN
Si tus neuronas están preparadas para esto es que eres un tipo con nervios de acero. Buena suerte.

PARLOUR GAMES (● ●)
SEGA
¿Te gustan los juegos de azar?. Pues no pierdas el tiempo y

hazte con este cartucho. La suerte la pones tú.

RAMPART (● ● ●)
TENGEN
Destroza a tus adversarios y soporta como puedas sus ataques. Después prepárate para reconstruir lo que quede de tu castillo.

SHANGAI (● ● ●)
SEGA
Un juego milenario viene a instalarse en tu Master System. Hazle un sitio y no te arrepentirás nunca.

TRIVIAL PURSUIT (● ●)
DOMARK
El famoso juego de preguntas y respuestas, tiene una versión en cartucho que es tan divertida como el juego de tablero. ¿Te atreves a poner en duda tu sabiduría?.



Distribuidos por SEGA:

CHESS MASTER (● ● ●)
SEGA
El juego de estrategia por naturaleza te reta a una partida en la cumbre. Piénsate mucho tu próximo movimiento o te harán un jaque mate.

COLUMNS (● ● ● ●)
SEGA
La Game Gear no iba a ser menos que sus hermanas de sobremesa y se destapa como un estupendo soporte para el superadictivo y entretenido Columns.

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (● ● ● ● ●)
SEGA
Nunca pensaste que el malvado Dr. Robotnik llegase tan lejos. Intenta frustrar sus planes o las judías multicolores morirán sin remedio alguno.

LEMMINGS (● ●)
SEGA
Siguen perdidos y sin nadie que les ayude a llegar hasta su casa. Atrévete con sus montones de fases diferentes y su especial melena verde al viento.

MARBLE MADNESS (● ● ●)
TENGEN
Exprime tus neuronas y ten a punto tus reflejos en una lucha desigual contra los elementos.

SOLITAIRE POKER (● ●)
SEGA
Échate unas manitas de poker sin necesidad de tener compañero. Seguro que no pierdes ningún dinero y además aprendes a jugar.

Distribuidos por ARCADIA:

EXCELENT DIZZY (● ● ● ●)
CODEMASTERS
Tres estupendo juegos reunidos en un solo cartucho. Los más pequeños de la casa se lo pasarán de miedo y disfrutarán con las aventuras de Dizzy.

MAN OVERBOARD (● ● ● ●)
CODEMASTERS
Unos pobres pasajeros han quedado atrapados entre los restos del SS Lucifer. Vuelve a rescatarles y súbelos hasta un nivel seguro.



Distribuidos por SEGA:

DOUBLE SWITCH (● ● ● ●)
SEGA
La diversión más interactiva acaba de llegar. Imágenes reales digitalizadas y la calidad de Sega.

NIGHT TRAP (● ● ● ● ●)
SEGA
Aventuras interactivas con muchas sorpresas. Actores reales y más de hora y media de vídeo.

SHERLOCK HOLMES (● ● ● ●)
SEGA
Un difícil caso se le ha presentado al conocido detective inglés. Ayúdale a resolverlo y no dudes en preguntar al mayordomo, como siempre, él tiene la solución.

Distribuidos por Sony:

PUGGSY (● ● ● ●)
PSYGNOSIS
Ayuda a Puggsy a conseguir solucionar los problemas de la isla sobre la que ha caído con su nave tras un incidente.

Distribuidos por DROSOFT:

POWER MONGER (● ● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
En tus manos está el poder. Sé más hábil que tus enemigos y haz florecer tu imperio hasta el infinito.

Rol y aventura

Mega Drive

Distribuidos por SEGA:

ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE (● ● ●)
SEGA
Alex Kidd nos traslada a un mundo de fantasía donde el peor enemigo es el aburrimiento.

ANOTHER WORLD (● ● ● ●)
VIRGIN
Sin saber muy bien cómo, te encuentras en un mundo extraño en el que todo el mundo trata de eliminarte.

BUCK ROGERS (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Rol futurista ambientado en el tumultuoso siglo 25. Acompaña a Buck Rogers por una aventura que te dejará sin aliento.

CORPORATION (● ● ● ● ●)
VIRGIN
La tecnología se está apoderando de todas las cosas. Estate preparado para cualquier sorpresa. Perspectiva subjetiva en primera persona de forma tridimensional.

COSMIC SPACEHEAD (● ● ●)
CODEMASTERS
Graciosa aventura gráfica para un personaje con el que tendrás que recorrer los extensos niveles de este apasionante juego.

FLASHBACK (● ● ● ● ●)
US GOLD
Un experimento ha salido mal y te ha trasladado a un lugar desconocido. Búscate la vida y trata de enterarte dónde estás.

MIGHT & MAGIC (● ● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
El juego de rol por excelencia. Una alucinante aventura al más puro estilo rolero. Imprescindible.

RINGS OF POWER (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Los anillos del poder están en peligro. Inicia una búsqueda que te llevará por misteriosas tierras llenas de peligros.

SHINING FORCE II (● ● ● ● ●)
SEGA
Rol puro y clásico para tu Mega Drive. Diversión sin límites en el último lanzamiento de Sega. Imprescindible en tu colección.

SHINING IN THE DARKNESS (● ● ● ●)
SEGA
Claramente inspirado en Shining Force, este cartucho es una verdadera joya para los amantes del género.

SOLEIL (● ● ● ● ●)
SEGA
Aventuras de espada y brujería, perfectamente traducidas al castellano y con toda la diversión que puedes esperar. ¡Simplemente fantástico!

SUPER HYDLIDE (● ●)
SEGA
Uno de los primeros juegos de rol aparecidos para la Mega Drive, pero que aún hoy sigue teniendo mucho que mostrar.

THE IMMORTAL (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
El mundo se ha vuelto demasiado peligroso como para ir por ahí sin tomar precauciones. Apréndete un par de hechizos y estate atento.

WONDER BOY IN MONSTER WORLD (● ● ●)
SEGA
Este chico no aprende y ahora se ha metido de lleno en un mundo repleto de feroces monstruos.

WONDER BOY III/M. LAIR (● ● ●)
SEGA
Wonderboy se ha vuelto a meter en problemas. Esta vez habrá que ayudarle un poco más que anteriormente si queremos que salga sin problemas de todos los líos en los que se ha metido.

MASTER SYSTEM

Distribuidos por SEGA:

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (● ● ● ●)
SEGA
La Master se llena de aventuras gracias a las correrías de Alex



Kidd. Prepárate a disfrutar con él y sus gracias.

ALEX KIDD: HTW (● ● ●)
SEGA
Más aventuras de Alex Kidd. Si no tuviste bastante con las primeras, este es tu cartucho, te llevará hasta donde nunca antes habías pensado.

ALEX KIDD: TLS (● ● ●)
SEGA
Haciéndose un hueco entre los grandes. Alex nos vuelve a sorprender con nuevas y peligrosas aventuras.

ALEX KID IN S.W. (● ● ●)
SEGA
¿Te has quedado con ganas de más aventuras?. Alex Kidd te lo pone fácil con esta nueva entrega de sus correrías.

GOLDEN AXE WARRIOR (● ● ●)
SEGA
La paz del mundo está en peligro. Los nueve cristales del reino de Firewood han sido robados. Búscalos en nueve laberintos diferentes y soluciona los problemas mundiales.

HEROES OF THE LANCE (● ● ● ●)
US GOLD
Basado en los libros de la serie "Dragonlance", esta aventura te dejará pegado a tu asiento sin poder soltar el pad ni para decir hola. Te recomendamos mucha paciencia y sobre todo disponer de tiempo.

SPELL CASTER (● ● ●)
SEGA
Toma el control de Kane y libra al templo del acoso de las fuerzas de Ki. Con tus hechizos mágicos no te será complicado, más teniendo en cuenta tu especial valentía y sabiduría.

WONDER BOY (● ● ●)
SEGA
El cartucho que inició una saga de tremendo éxito. Tan divertido y simpático como su protagonista y al que merece la pena echar un vistazo.

WONDER BOY IN M. W. (● ● ●)
SEGA
La última aparición del famoso Wonder Boy hasta la fecha. Más bonito que nunca e igualmente divertido.

WONDER BOY ML (● ● ●)
SEGA
Una maravilla de cartucho para un protagonista maravilloso. No vas a poder dejar de jugar. Es lo que tu Master estaba esperando.

GAME GEAR

Distribuidos por SEGA:

AX BATTLER (● ● ●)
SEGA
El hacha dorada está en manos de la siniestra Víbora de la Muerte. Recupérala o de lo contrario Firewood estará condenado a la perdición.

DRAGON CRYSTAL (● ● ● ● ●)
SEGA
Lucha en innumerables batallas contra horribles criaturas mientras buscas la salida de un extraño mundo lleno de extraños y complicados laberintos.

WONDER BOY (● ● ● ●)
SEGA
No podía faltar a su cita con la pequeña Game Gear. Las aventuras de Wonder Boy más pequeñas y portátiles del mercado.

WONDER BOY DRAGON'S TRAP (● ● ●)
SEGA
Los problemas rondan otra vez al famoso Wonder Boy. Sin tu ayuda no podrá conseguir dominar a las fuerzas del mal, ni llegar a casa a la hora de comer.

MEGA CD

Distribuidos por SEGA:

YUMEMI MISTERY MANSION(● ● ● ● ●)
SEGA
Nuestra hermanita pequeña nos gasta una de sus bromas, metiéndose dentro de una casa encantada llena de misterios y desagradables sorpresas.

DUNE (● ● ● ●)
VIRGIN
Las tres casas de Dune se disputan el control de la especia para dominar el universo. Toma partido por una y prepárate a disfrutar.

DRACULA UNLEASHED (● ● ● ● ●)
SEGA
Drácula se esconde bajo la apariencia de un respetable ciudadano del londes victoriano. ¿Eres lo suficientemente valiente como para descubrirle y dar al traste con sus planes?. Vídeo digitalizado y actores de crne y hueso para una producción de auténtico lujo.

GROUND ZERO TEXAS (● ● ● ● ●)
DIGITAL PICTURES
Elimina a los extraterrestres camuflados bajo apariencia humana. Vídeo digitalizado y sonidos reales.

JURASSIC PARK CD (● ● ● ● ●)
SEGA
Los dinosaurios están sueltos y alguien tendrá que devolverlos a su sitio, inténtalo, tienes todas las de ganar, sólo tú conoces el parque de esa forma tan especial.

Distribuidos por Sony:

SHADOW OF THE BEAST II (● ●)
PSYGNOSIS
Esta aventura combina acción y palataformas junto con algo de estrategia.

SIMULADORES

Mega Drive

Distribuidos por SEGA:

688 ATTACK SUB (● ● ●)
SEGA
Toda la crudeza de los combates submarinos en un cartucho que soporta toda la presión que quieras.

ABRAMS TANK (● ●)
SEGA
Nunca pensaste en poder dominar todo un tanque M-1 Abrams. Ahora con este juego vas a poder hacer realidad tu sueño.

F-117 NIGHT STORM (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
El caza-bombardero más revolucionario del mundo te espera. No te preocupes por los radares enemigos, tu avión ofrece una coraza que lo hace invisible.

F-22 INTERCEPTOR (● ● ●)
ELECTRONIC ARTS
Pilota uno de los cazas del futuro y enfréntate a todas las fuerzas enemigas. Confiamos en tí, tienes la llave para evitar una confrontación a escala mundial.

GUNSHIP (●)
US GOLD
Los tanques enemigos tienen un nuevo problema volando sobre sus cabezas: tú.

MIG 29(● ●)
DOMARK.
El secreto mejor guardado por las fuerzas armadas del bloque de los países del Este. Haz lo que ningún otro piloto ha conseguido antes: pilotar un poderoso Mig 29.

Distribuidos por Proein:

F-15 Strike Eagle II (● ● ●)
MICROPROSE
Pilota un caza de última generación en difíciles misiones desarrolladas en varios puntos del planeta.

MEGA CD


Distribuidos por SEGA:

BATTLECORPS (● ● ● ● ●)
CORE
Elige uno de los tres Battlecorps y realiza todas las misiones que se te asignen. Evita que las fuerzas enemigas se hagan con el control del planeta. Scaling, Zooms, todo lo que el Mega CD sabe hacer.

F-1 RACING (● ● ● ●)
SEGA
Eres un piloto de Formula Uno, elige tu coche y la escudería y disponte a participar en una competición sin final. Contiene vídeo digitalizado tomado del campeonato mundial de Fórmula Uno.

Distribuidos por Arcadia:

REBEL ASSAULT (● ● ● ● ●)
LucasArts
Ponte a los mandos de tu X-Wing y asiste a un espectáculo incomparable, tomando como base el argumento de la serie Star Wars.



Queridos Reyes Magos:

Los componentes del equipo TODOSEGA consideramos que nuestro comportamiento a lo largo de este año ha sido lo bastante bueno como para que nos concedáis unas "pequeñas" peticiones:

Para nuestros virtuosos de la maquetación los siguientes juegos: Mickey Mania, Jungle Book, Battlecorps, Virtua Racing Deluxe y Lethal Enforcers II para que se desahoguen del estress que les consume.

Para nuestros artistas de la letra (los redactores) estos otros cartuchos: Subterrania, Star Wars, Micromachines II, Zero Tolerance, Sensible Soccer, Mortal Kombat, y Super Street Fighter II pues debido a su carácter, les gusta competir entre ellos sólo por demostrar que uno es mejor que el otro.

Y para todos, queremos los cartuchos de Animaniacs y Jurasic Park en castellano, cuatro 32X y cuatro SATURN, la cantidad de estos dos últimos regalos es importante, queremos que reine la paz en la redacción...

Atentamente:

Se despide todo el equipo de TODOSEGA.

P.D.: os mandamos unas imágenes de los juegos para que sepáis exactamente lo que queremos.

Nota, el turrón y el cava están en el cajón de Abel.



Probotector y Urban Strike. Javi es el eterno defensor del bien y del mal, según quién le pague...

seríamos nada...

TODOSEGA
os desea unas Felices Fiestas y un próspero Año Nuevo

SEGUNDAMANO

Venta

VENDO videojuegos de Mega Drive: «Sonic», «Golden Axe II», «Fatal Fury I», «Taz-Mania», «World of Illusion», «Shadow Dancer», «Quackshot» y «Sword of Sodan». Vendo de 2.000 a 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Peré. TF: 93-4216229. Llamar por las noches.

VENDO Mega Drive como nueva con 8 juegos y dos pads de 6 botones infrarrojos por 60.000 pesetas. Entre ellos: «Eternal Champions», «Mortal Kombat», etc... Llamar de 9:00 a 14:00 horas. Preguntar por Rafa. TF: 93-3893572.

VENDO juegos de Master System en buen estado. Precio a convenir. Llamar de miércoles a viernes de 15:00 a 18:00 horas al TF: 972-476297. Preguntar por Xavier.

VENDO Street Fighter II Special Champion Edition» de Mega Drive. Sin estrenar. Por tan sólo 9.000 pesetas. Precio real 12.000 pesetas. Contiene cartucho e instrucciones. ¡Aprovéchate! Preguntar por Maria Jose. TF: 928-203598.

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

ALUCINA EN COLORES¡ vendo Game Gear con juegos: «Columns», «Devilish», «Asterix» y Transformador AC/DC. Precio a convenir. También vendo todas estas cosas por separado. Preguntar por Roberto en el siguiente teléfono: 968-509168.

VENDO los juegos: «Choplifter II», «World Cup», «Robocop 2», «WWF», «All Star Challenge», «Joe & Mac» y «Navy Seals» para Game Boy a 1.000 pesetas cada uno y el juego «Silpheed» a 4.000 pesetas. Preguntar por Héctor. TF: 928-791077.

VENDO Mega CD 2 en perfecto estado de uso. Como nuevo. Poco tiempo de uso por 35.000 pesetas. Con el «Road Avenger» y un mando de regalo. Llamar de 9:00 a 14:00 horas. Preguntar por Rafa. TF: 93-3893572.

VENDO Mega Drive con 6 juegos: «Sonic 3», «Mortal Kombat», «Street of Rage», etc... en perfecto estado. Llamar y preguntar por Christian. Precio a convenir. TF: 93-560015

VENDO desbloqueador de videojuegos Game Genie para Mega Drive con libro de instrucciones a mitad de precio. Sólo 4.000 pesetas. Sólo Barcelona. Preguntar por Jaime. TF: 93-3812532.

VENDO el mejor juego de rol llamado «Might and Magic» para Mega Drive, por sólo 3.990 pesetas. Sólo chicos/as de Málaga. Preguntar por Miguel Angel. TF: 952-358629.

Intercambio

CAMBIO«juego «Aladdin», por «Fifa Soccer» de Mega Drive. Preguntar por Jesús. TF: 954-843765.

CAMBIO «Yumeni Mansion» de CD por «Lethal Enforces», «Jurassic Park», «Mortal Kombat» o «Dune» también para Mega CD. Abierto a otras ofertas para Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 976-529473.

CAMBIO Game Boy con 2 juegos y accesorios por Game Gear. A ser posible con juegos. Urgente. Preguntar por Raúl. TF: 96-1505545.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Sonic 2», «Dragon's Fury», «Blockout», «Galaxy Force 2» y «Decapattack». Dos de estos por «Gunstar Heroes», «Global Gladiators», «Ecco the Dolphin»... Preguntar por Juan Carlos. TF: 956-684763.

CAMBIO Master System II con 13 juegos y 3 mandos por una Super Nintendo, al ser posible con algún juego. Preguntar por Juan Carlos. TF: 968-248123.

CAMBIO «Sonic 2» de Master System II por «Alex Kid in Miracle World», «Aladdin», «Pac-Man 2», «Shinobi», «Battletoads», «Donald Duck 2» o «Dr. Robotnicks». Preguntar por Eduardo en el teléfono 942-261546.

CAMBIO juegos de Mega Drive. Me interesan: «Shining Force II», «Dinosaurs for Hire» y «Sword of Vermillion». Yo tengo «NBA Jam», «Fifa Soccer», «Pete Sampras», «Dune», etc... Preguntar por Valentín. TF: 985-324647.

CAMBIO consola Mega Drive con 7 juegos, 2 mandos y un Megastick por Super Nintendo con 2 mandos y 6 o más juegos. Llamar de 4:00 a

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

6:00 horas. Preguntar por Oriol. TF: 93-3400730.

CAMBIO Master System II con «Alex Kid», «Micromachines» (nuevo) de 2 semanas, 2 pad y 1 periférico, por Game Gear o Game Boy. Preguntar por Antonio. TF: 954-864862.

CAMBIO los juegos: «Flashback», «Virtua Racing» y «Aladdin» por «NBA Shadown'94», «Urban Strike» y «Dragon Ball Z II». Preguntar por Christian. Llamar por las mañanas. TF: 93-3473973.

CAMBIO los juegos de Game Gear: «Super Kick Off» y «Batman Returns» por el juego «Sonic 2». Preguntar por Daniel. TF: 925-225647.

Varios

CAMBIO juego «Super Smash Tv» o lo cambio por otro juego como estos: «Aladdin», «Asterix», «El Gran Rescate» u otros juegos. Preguntar por Jose o Juanma. Vendo por 2.500 pesetas. TF: 955-321283 / 955-471000.

ME GUSTARIA vender el juego pack de: «Italia'90», «Super Hang-On» y «Columns» por 15.000 pesetas o cambiar por: «B.O.B.», «Double Dragon 3» u «Olimpic Gold». Todos los juegos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 952-279085. Sólo Málaga.

COMPRO O CAMBIO juegos de Mega Drive. Me interesan: «Urban Strike», «Drácula CD», «Dune II», «World Cup USA'94» y otros. Preguntar por Jose. TF: 958-283441.

VENDO consola Atari 2600. Nueva con 40 juegos, dos mandos y todos los cables, por 7.000 pesetas. Precio real 14.000 pesetas o cambio por «Cool Spot» o «Aladdin» de Mega Drive. Preguntar por Roberto. TF: 91-5092236

VENDO el juego «Castle of Illusion» por 2.000 pesetas o lo cambio por «Aladdin», «Art of Fighting», «Dragon Ball Z», «X-Men», «Mutant League Football», «Sonic Spinball». Todos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 952-279085.

VENDO «Power Strike» y «Desert Strike» de Master System por 2.000 pesetas cada o cambio por uno de Mega Drive. Preguntar por Lois. TF: 988-218456.

VENDO «Talmits Adventure» por 2.990 pesetas o cambio por otro de plataformas. Preguntar por Tony. TF: 96-1852534. Llamar de 2:30 a 5:00 horas.

VENDO juego «Sonic II» de Master System II y el juego «The Ninja. Los dos por 4.000 pesetas o los cambio por otros juegos de la misma consola. Preguntar por Beatriz. TF: 96-5441705.

VENDO O CAMBIO a buen precio: «Alisia Dragon», «Robocod», «Street Fighter II», «Mortal Kombat», «Altered», «Sonic 1 y 2» y «Shadow of the Beast». También compro «Populus» a buen precio. Preguntar por Tony. TF: 967-394049.

COMPRO «Shining in the Darkness», «Super Hydlide» y «Might & Magic» y vendo o cambio «Capitán América» y «Pit Fighter». Llamar de 14:00 a 15:00 horas. Preguntar por Eduardo.TF:948-275748.

VENDO «Space Harrier 2» de Mega Drive. Sólo tiene 1 mes de uso. Vendo por 2.000 pesetas o cambio por otro. Mandar lista. Interesan «Sonic 2» o «Sonic 3», «Golden Axe 2», etc... Preguntar por Ginés. TF: 968-437181.

VENDO Master System 2 nueva, con un control pad, «Sonic» y «Alien 3» o cambio por Game Gear. Sólo Jaén y provincia. Preguntar por Luis. Llamar por las tardes. TF: 953-258019.

Clubs

SOMOS un club de socios/as por toda España de 18 años. Existente hace 1 año. Infórmate en: Oscar Irmler, Urb. los Algarrobos, 1. 08810 -Sant Peré de Ribes- (Barcelona).

SI QUIERES formar un club para PC y Mega Drive, envíame un sobre con 200 pesetas, tu dirección y teléfono. Te estoy esperando con más de 2.000 trucos y un fabuloso carnet. Escribe rápido porque las 40 primeras cartas entrarán en el sorteo de magníficos juegos. Escribe a: Jordi Claravalls París, c/Amadeu Vives, 25. 43800 -Valls- (Tarragona).

CLUB ODISEUM trucos, carnet, concursos, todo sobre la consola Mega Drive, Master System, Game Gear y Mega CD. Pregunta por Alejandro. TF: 954-957090 y tendrás más información.

SI TE GUSTAN los juegos de lucha y además tienes una Mega Drive, escribe a: David Delgado Luma, c/Luis Ortíz Muñóz, Bloque 226-1º B. 41013 (Sevilla).

QUEREMOS FORMAR un club de "Dragon Ball", videojuegos y todo. Hacemos carnets e intercambiamos fotocopias. Sólo Valencia, Barcelona y Baleares. Preguntar por Regina.TF:971-200445.

¿QUIERES FORMAR parte del mejor club que existe hasta el momento? Si tienes entre 12 y 15 años y tienes alguna consola de Nintendo o Sega, mándanos una foto e inmediatamente te enviaremos un carnet. Las 100 primeras cartas recibirán una camiseta. Habrá concursos con muchas sorpresas. Escribe a: Francisco Calvelo Moreira, c/San Martiño, 28 (Loenzo Rubianes). 36619 -Villagarcía- (Pontevedra).

SI TIENES una Master System apúntate al grupo consolero del espacio. Escribe a: Jose Luis Navarro García, c/Miguel Hernández, 5. 48007 (Granada). Sólo Granada.

SOY UNA CHICA de doce años y quisiera formar un club para intercambiar trucos y juegos de Mega Drive. Escribir a: Silvia c. Muñóz Ruíz, Avd. Tomás Giménez, 38-4º 4ª. 08906, L'Hospitalet del Llobregat, (Barcelona).

HOLA si quieres formar el mejor club de videojuegos para Mega Drive, Super Nintendo, 3DO y Neo Geo. No te lo pierdas. (Sorpresa). Llama al TF: 964-238656.

Compra

COMPRO el juego «Urban Strike» por 6.000 pesetas o lo cambio por alguno de estos: «Virtua Racing», «Aladdin» o «Flashback». Preguntar por Christian. TF: 93-3473973.

QUIIERO COMPRAR «Flashback» por 3.000 pesetas y «Batman Returns». Preguntar por Alberto. TF: 91-6972057.

QUIIERO COMPRAR el juego «La Sirenita» al precio de 4.000 pesetas para la consola Mega Drive. Estaría dispuestas a pagar entre 3.000 ó 4.000 pesetas. Preguntar por Esther. TF: 974-242243.

COMPRO los siguientes cartuchos: «Ultima IV», «Héroes of the Lance» y «Phantasy Star» para Master System. Precio Negociable. TF: 986-842333. O escribe a: Sergio Estevez Abreu, c/Mourente el Pazo, 54. 36164 (Pontevedra).

COMPRO juego «Olimpic Gold» para Mega Drive en buen estado por 3.000 pesetas. Llamar al TF:941-444209, a ser posible por las noches. Preguntar por Ricardo. Sólo Logroño.

COMPRO caja e instrucciones del juego «Virtua Racing». Pago a buen precio. Llamar al TF:91-4643362. Llamar de 15:00 a 17:00 horas. Preguntar por Héctor.

SI QUIERES vender algún juego de estos: «Mickey & Donald», «Sonic II», «Desert Strike» o «Streets of Rage II» a 3.000 y el «Sonic III» a 3.500 pesetas. Yo los compro. Preguntar por Fran. TF: 979-724988.

COMPRO juegos de Game Gear recientes, tales como: «Mortal Kombat», «PaperBoy» o alguno de tenis. Como máximo pagaría hasta 2.000 pesetas. Llamar en horas de comida. Preguntar por Javier. TF: 91-6451122.

COMPRO juego «Desert Strike» de Mega Drive. Precio a convenir. Llamar de 11:30 a 13:00 horas y a partir de las 20:30 horas. Gracias. Preguntar por Jose Luis. TF: 942-216438.



CENTROS MAIL EN ESPAÑA, Y AHORA TAMBIEN EN ARGENTINA
BUENOS AIRES
NUEVO
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Sta Cruz de TENERIFE
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
MURCIA
VALENCIA
Palma de Mallorca
SEVILLA
PAMPLONA
Coslada MADRID
CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 32X
31.990
DOOM
VIRTUA RACING DELUXE
STAR WARS
P.V.P. - 11990
P.V.P. - 11990
P.V.P. - 11990
MEGA CD
35.990
CON ROAD AVENGER
DESCUENTO 500 Ptas
BATMAN RETURNS 9900
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
DRACULA 9900
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 9900
FINAL FIGHT 8990
FLASH BACK 9990
FLINK 8990
HARRIER ASSAULT 9990
HOOK 9990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MARKO'S FOOTBALL 9990
MEGA RACE 9990
MICKEY MANIA 8990
MONIGHT RIDERS 9990
MORTAL KOMBAT 9990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
POWER MONGER 8990
PRICE FIGHTER 10990
PRINCE OF PERSIA 8990
REBEL ASSAULT 10490
SEWER SHARK 9990
SILPHEED 9990
SONIC CD 8990
SOUL STAR 9990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLFCHILD 3990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMEN MANSION 11900
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
OFERTAS SEGA
007
ADDAMS FAMILY
ALIEN 3
ASTERIX
BACK TO THE FUTURE
BART VS THE WORLD
BATMAN RETURN
B.O.B.
CHUCK ROCK II
COOL SPOT
CRASH DUMMIES
ETERNAL CHAMPIONS
MEGADRIVE 2.990
DAVIS CUP TENNIS
DESERT STRIKE
DR. ROBOTNIK'S
DONALD DUCK II
DOUBLE CLUTCH
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON 3
GENERAL CHAOS
G. FOREMAN BOXING
GLOBAL GLADIATORS
GODS
JURASSIC PARK
JACK NICKLAUS
JAMES POND II
KING OF THE MONSTERS
KLAX
KRUSTY'S FUN HOUSE
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
MASTER GAMES
NBA ALL STAR
OLYMPIC GOLD
OTTIFANTS
PACMANIA
PAPER BOY
PIT FIGHTER
PGA TOUR GOLF
PREDATOR II
PUGGSY
RAINBOW ISLAND
RANGER X
REN & STIMPY
RENEGADE
ROBOCOP 3
ROCKET KNIGHT ADV.
SHINOBI III
SNAKE RATE ROLL
SONIC CHAOS
SONIC SPINBALL
SPACE HARRIER II
SPIDERMAN
SPIDERMAN 2
SPIDERMAN X-MEN
STREET FIGHTER II
STREETS OF RAGE
STRIDER II
SUMMER CHALLENGER
SUPER KICK OFF
SUPERMAN
SIPER OFF ROAD
TALMITS ADVENTURE
T-2 ARCADE
T-2 JUDGMENT DAY
THE FLASH
TOE JAM & EARL II
VIRTUAL PINBALL
WARPSPEED
WIZ'N LIZ
WIMBLEDON
WOLFCHILD
WWF STEEL CAGE
ZOMBIES
ZOOL
NOVEDADES
ALADDIN
ANIMANIACS
ART OF FIGHTING
BATMAN & ROBIN
BUBSY II
BONKERS
CASTELVANIA
DRAGON
DRAGON BALL Z II
DYNAMITE HEADY
FIFA 95
FIST II
FLINK
HULK
IMG TENNIS
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK RAMPAGE
KICK OFF 3
LEMMINGS 2
LETHAL ENFORCER II
MASTERS OF COMBAT
MICKEY MANIA
MICROMACHINES 2
MIGHTY MAX
MORTAL KOMBAT II
NBA 95
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
NHL HOCKEY 95
PAGEMASTER
PITFALL
PSYCHO PINBALL
REY LEON
RISE OF THE ROBOT
SAMPRAS TENNIS
SHAQ-FU
SHINING FORCE II
SONIC 3
SONIC & KNUCKLES
SONIC TRIPLE TROUBLE
SPARKSTER
SUPER ST. FIGHTER
TAZ IN SCAPE E MARS
TINY TOON ALL STAR
URBAN STRIKE
VIRTUA RACING
WORLD CUP USA 94
DESCUENTO 500 Ptas
MAIL VENTA POR CORREO
Gastos de envío:
POR CORREO 250 Ptas
POR AGENCIA 750 Ptas
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"

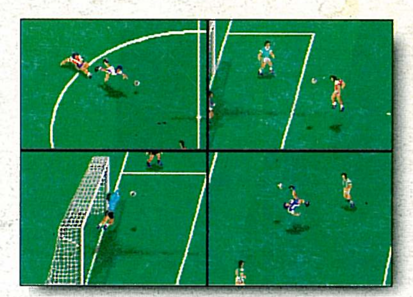
Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.

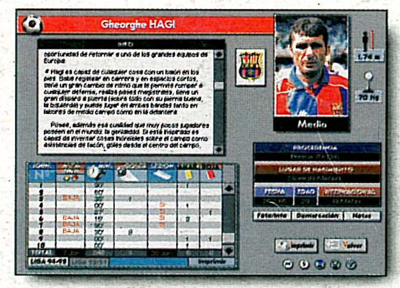
Presentamos PCFUTBOL 3.0, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de fútbol.



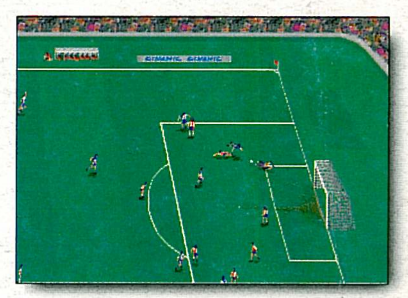
PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc…



Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc…



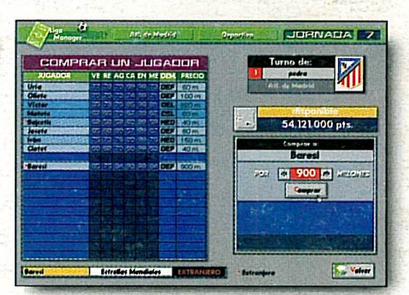
Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc… Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.



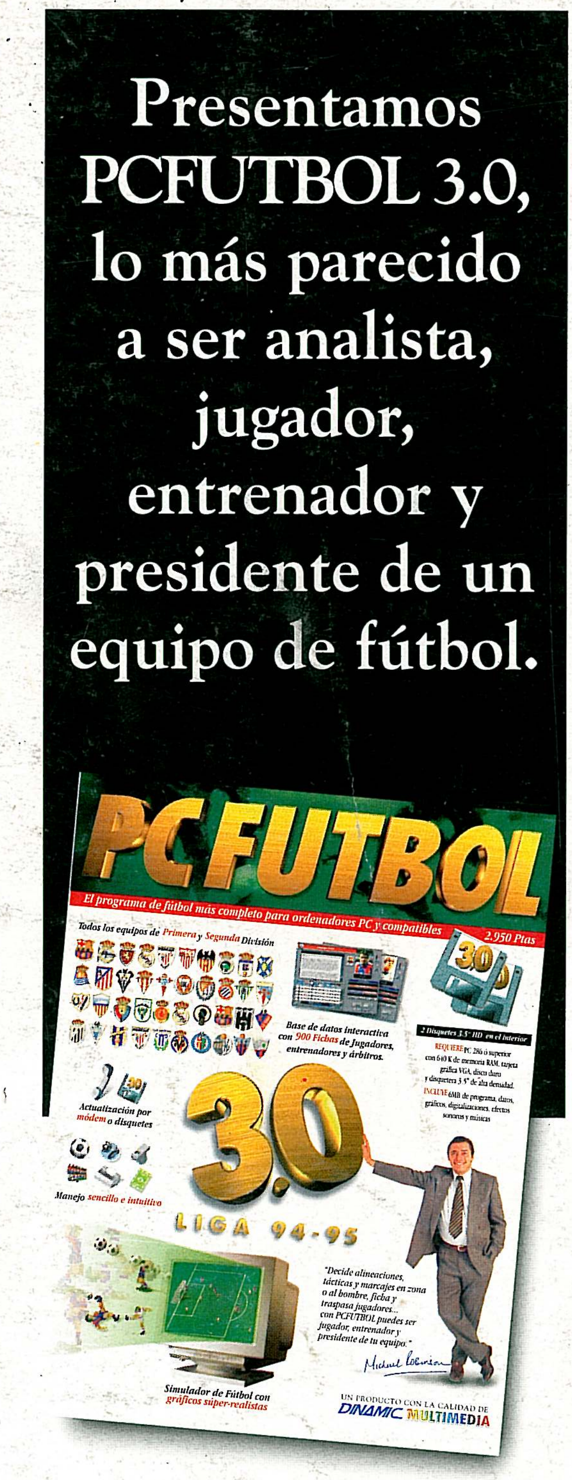
Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



Siéntate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.





6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:



YA A LA VENTA EN KIOSCOS Y TIENDAS DE INFORMATICA



Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad....................................Código postal..........................
Provincia....................................Teléfono(.......)........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI......................................
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

